PS3最新情报公开！电软电新联袂推出第二回电玩MTV大赏!!

2002 9

GAME SOFTWARE

电子游戏软件



10款劲作彻底攻略

最强最速怒涛攻略疯狂来袭!!
涉及所有主流机种，初秋攻关宝典!!

超级机器人大战R
幻想水浒传3

随刊附送128面
全彩口袋攻略本！
菜鸟通掌上通
二合一回馈
广大热心读者！

总第九十八期

定价 8.4元

无双报道

无尽的沙加
最终幻想1&2
宇宙渔夫
钟楼3
生化危机0
太鼓的达人
精灵的黄昏
特鲁内克大冒险3

科普园地

用GBA看图片
"网页游戏"全方位接触

格斗天书

剑士的求道历程
终究有一天你会明白我

PS2 我的暑假2
PS DQ怪兽篇1&2
GBA 龙珠Z悟空传奇
PS2 JOJO冒险奇遇·黄金的旋风
GC 路易鬼屋冒险
GC 超级阳光马里奥
PS2 剑豪2
GBA 友情之旅

卷首特辑
PS3芯片开发完成!!

CESA白皮书揭晓2001年游戏业的注目数字

权威评测报告书
GBA的魅力不仅是便携
用电视屏幕来玩GBA!!


XBOX
CAUTION
AIR INTAKE
NO STEP

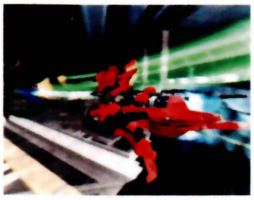
叢 MURAKUMO 丛云

在未来都市中纵横驰骋，演绎令人疯癫的高速化战斗!!



特务部队
丛云—MURAKUMO

游戏舞台设定在20XX年由尖端科技建造的理想都市欧利巴伯特。玩家操作的是负责守护城市安全的丛云—MURAKUMO部队中的一员，驾驶着被称为ARK自律型辅助机的未来机器人完成各种任务。



高速战斗系统
缔造疯狂的空中对决

虽然不是竞速游戏，但是却能在空间感极强的城市中自由翱翔，追逐目标。飞行机体ARK在3D空间中横冲直撞的爽快感令人流连忘返。城市、地下要塞以及溪谷中潜伏的敌人正向你的技巧发出挑战。



XBOX超强的
声音与图像的魅力

冲击性的即时战斗系统，弹药的轨迹和装甲的飞散令人瞠目结舌。大魄力的画面将给玩家带来前所未有的体验。对应5.1声道的强大音响系统令你仿佛置身于电影大片一般的震撼之中。

2002.7.25out

超高速的3D机器人动作游戏　标准价格 6,800日元

FROM SOFTWARE 株式会社フロム・ソフトウェア

http://www.fromsoftware.co.jp/

编辑手札

上期附送的别册从读者的反应上看可谓好坏参半，应该说这也是在我们的意料之中。勇于尝试总是必要，如果我们的工作不能使您满意，或者您有更好的建议和想法的话，我们都欢迎您能够给我们来信，以利我们提高杂志的水平，开阔我们的思路。再过几期就是《电软》总100期了，我们将会为大家奉献怎样的一期《电软》呢？敬请期待！

风林



熬过炎炎夏日 秋天是丰收的季节 电软——也是如此……

●夏日的烈炎实在令人不堪忍受，北京湿度达80%的那几天里，真不知道自己是怎么熬过来的，当时仿佛要窒息了一般，突然发现，活着原来是那么痛苦的事情……索性转换想法一下，这就是夏天，应该在冬天到来之前好好享受……

●上期在家里露了小怯，有关XBOX的记录问题……详情请看本期闯家。

●立秋的那几天，按照习俗应该“贴秋膘”，不过看看自己日渐“强壮”的体态，还是算了吧（笑）。

●这几期谈了很多有关“SUPER MARIO SUNSHINE”的话题了，本来不想再谈，但毕竟这游戏占到了我这个月1/4的时间，还是不能不提啊……风林确实不知道该怎么来形容这款游戏的出色了……算了，还是别废话了，免得招人烦……

●10月13日，GLAY的演唱会，期待……



天师



暑期大片 接二连三 高级影院 欣赏星战

——乔治·卢卡斯的星战

在特级影院看了“星战2”。这是天语头一次看这个系列的片子，以前虽知卢导大名，却未曾看过电影，可说是愚蠢之至。此片有多好？这么说吧，不要说憋了二十年的美国观众在影片中看到长期以来装神弄鬼的优达大师出手后而忘情欢呼，“伪非星战迷”天语全程不也都在拍手叫好嘛！

没有道理，电影就是画面。它与游戏不同，游戏需要操作（“按键”与“画面”的互动方带来感动），电影只要看就够了。“星战2”剧情似乎简单，但画面带来的“冲击美”令天语长久无法释怀——那满天穿梭的飞空器和其他种种超级CG特效（比如斗兽场中的画面），完全令天语视卢导为“偶像”（此人是个标准的“大款”，年收入2亿美元，是传媒界排第二的斯导五倍之多）。

再说了，星战的情节怎么就不好了？故事本身很大，角色统统有血有肉，本片是一部靠画面来说话的“超级硬派”电影，冲击着观众的心灵。

宇部



生活要一天天的度过 杂志要一天天的制作

●编辑部的暑期大假正赶上GC玛莉如期发售，于是接连10天都在“阳光”下度过。虽然至今未达到120，但还是忍住了不去查资料，毕竟这是500多银子换来的。

●隐约感觉到GC面世前任天堂的“海豚”应该是软件计划，这从“PIKMIN”中奥里马的座机——海豚号以及“玛莉”的海豚岛中得以体现。

●不久前从崇光购入了SEGA的汉化版机器人，养了不到3天被家中幼童摔的右臂脱臼且抬起不能，亲密度跟着大幅下滑，表情甚是愤怒……

●自告奋勇担当攻略别册中天师所撰的“阳光玛莉”的排版工作，合作顺利非常提前N小时完成。

●昨天领略了大片《蜘蛛侠》的魅力，虽然影片中也有不少瑕疵，但光是镜头在繁华大街上的运行就已经让人感慨不尽了，那种魄力的画面在游戏中也是难得一见的。

PERFECT



闷热的天气终于过去了，为秋季的及时到达脱帽致谢！

●菜鸟通掌上通二合一别册已经推出第二辑，虽然读者对它的评价也褒贬不一，但是制作起来确实费心又费神。别册上的攻略主要以GBA游戏为主，希望广大的GBA玩友不吝赐教，多多投稿，无论秘技、研究、长篇小说攻略我们照单全收。投稿前最好记得给我们打电话或发邮件确认，以免稿件撞车。

●我们的招聘广告想必大家已经看到了，有志于电玩媒体的朋友们不妨发简历应聘，我们期待着工作兼生活的新朋友。

●本月攻关的游戏是《我的暑假2》，玩伴宇部。想想自己小时候确实喜欢捉虫子过暑假，可是长大成人后胆子反而变小了，对棕黑色甲克类的昆虫尤为“敏感”。

●最近才知道，原来即便是没有开通国际长途业务的全球通手机也可以给国外的朋友发短信！这回联系起来方便多了。

●由于DVD机坏了，本月只买了《鸟人》和《发条橙》两部老片。现在买DVD纯属为了收藏。



本期封面：SONIC·马里奥

GAME INDEX

PS2

无尽沙加 ……4
宇宙渔夫 ……8
黑暗编年史 ……12
剑豪2 ……21
我的暑假2 ……30
幻想水浒传III ……33
特鲁内克大冒险3 ……78
精灵的黄昏 ……80
钟楼3 ……82
恋爱冒险 ……86
太鼓的达人 ……87

PS

最终幻想1＆2 ……10
勇者斗恶龙1＆2 ……22

GC

生化危机0 ……83
永恒的阿卡迪亚 ……84

GBA

怪物农场2 ……88
真·女神转生 ……88
斯塔菲的传说 ……89
GAR－光明与暗黑大决战2 ……89
洛克人X3 ……89

月刊／每月 14日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长、主编：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
执行主编：杨柯来
地址：北京6129信箱
邮编：100061
邮购部电话：（010）64472177
编辑部电话：（010）64472187
E－MAIL：vgame@public.bta.net.cn
印刷：北京新华印刷厂
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11－3505／TP
ISSN 1006－5032
邮发代号：82－648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：8.40元

电子游戏软件 GAME SOFTWARE CONTENTS

VOL.97 2002/9

攻略人行道

幻想水浒传III 完美攻略
全108战士收集之路恐怖指南 ……33

我的暑假2 人间指南
童年写照深情回忆录完全放映 ……30

特别策划

详细分解游戏厂商与权威媒体的对抗
任天堂VS.FAMI通体制 ……24

从理解到深入　从理论到实践
系统必须可靠 ……28

无双报道

无尽沙加 ……4
宇宙渔夫 ……8
最终幻想1＆2 ……10
黑暗编年史 ……12
特鲁内克大冒险3 ……78
精灵的黄昏 ……80
钟楼3 ……82
生化危机0 ……83
永恒的阿卡迪亚 ……84
VENUS＆BRAVES ……85
恋爱冒险 ……86
太鼓的达人 ……87
怪物农场2 ……88
真·女神转生 ……88
斯塔菲的传说 ……89
洛克人X3 ……89

游戏研究所

剑豪2 ……21
勇者斗恶龙1＆2 ……22

格斗天书

剑士的求道历程 ……43
终究有一天你会明白我 ……44

科普园地

用GBA看图 ……41
“网页游戏”全方位接触 ……42
用电视屏幕玩GBA ……93

其它栏目

编辑手札 ……2
目录 ……3
游戏新闻眼 ……14
广告欣赏 ……20
电新直击 ……45
插画欣赏　前线任务 ……48
编辑点评 ……50
闯关族的家 ……53
秘技天地 ……59
龙哥热线 ……67
GAMEBAR ……70
中国电玩榜 ……74
当月游戏发售表 ……76
大墙画廊 ……92
游戏新作情报 ……94
游戏古玩街 ……96

《掌上通＆菜鸟通》内容

■完全攻略一览
超级机器人大战R ……1
龙珠Z—悟空传奇 ……28
友情之旅 ……37
波波罗克罗依斯——初次的冒险 ……62
路易鬼屋冒险 ……66
JOJO奇妙冒险——黄金的旋风 ……76
超级阳光马里奥 ……92

■GB游戏欣赏
机器人大战X ……58
指环王2 ……59
星球大战2—克隆人战役 ……60
数码暴龙7 ……61

■菜鸟特辑
东游记（1） ……122





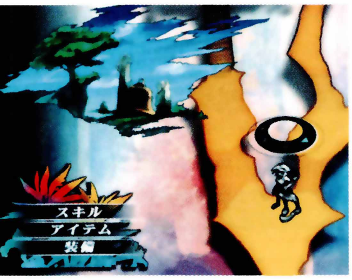
本刊作者文责自负。对于侵犯他人版权或其他权利的文字、图片稿件，本刊概不承担任何连带责任。
本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或抄袭，违者必究。

『SaGa』最新大作登场PS2了!!

令人望穿秋水的系列最新作将以单机版形式在今年末发售!

虽然游戏网络化的热潮一浪高过一浪，
但是原有的RPG也在不断进化!
展望游戏界的未来,史克威尔所得出的结论
就包含在这款《无尽沙加》之中!







↑主人公之一，他身处拥挤的人群之中，莫非他的目标也是传说中的"七大惊异"吗?



UNLIMITED SaGa
无尽的沙加

令玩家们期待不已的沙加系列最新作，终于将在PS2上推出了。本作恢复了与沙加系列的开山之作——《浪漫沙加》1代非常相近的游戏气氛，并且最大限度地摒弃了一切无用的要素。制作组在游戏中进行了一些全新的尝试,希望以此确立RPG领域内崭新的游戏形态。我们相信，《无尽的沙加》将充分展现RPG的进化!

命运的交叉点

这里是在冒险者相会的城市
巴弗特姆举行莱基纳·莱欧努节的盛况。
众多人物伫立在拥挤的人群之中。
画面中央的是罗拉与安利，
他们将和众多的主人公一起，
用自己的心灵去编织人生的故事……。

↓城市间的移动进行了大幅的简化。





↑这个动物角色也是主人公之一！它在战斗画面中也曾经出现过，相信不会有错吧。



回归原点的同时实现进化…
什么游戏能为我们阐述RPG的本质与真谛
答案是:『无尽的沙加』!

仔细观察一下设定图中的人物，我们可以发现包括背影在内图中总共有8个人。沙加系列的故事情节一向非常自由，主人公通常也不只一个，因此这些人物多半是游戏的主角，或者是故事中举足轻重的角色。虽然我们现在只能够看到站在画面中央的罗拉和安利的表情，但是其他角色一定也是向“七大惊异”的传说发起挑战的勇士。



角色

CHARACTER

●挑战传说的「七大惊异」的充满个性的主人公们！

●角色档案

（罗拉）Laura

罗拉的丈夫是一名海盗，已经去世多年。她坚信“七大奇迹”的传说，认为神将降临世界，令黄金时代复活。罗拉是参加冒险的主人公之一，虽然外表看脾气暴躁，但是也又拥有柔情似水的一面。她究竟为什么要追寻“七大惊异”呢？



↓罗拉与安利共同行动，他们两人是什么关系呢……

高度自由的情节是沙加系列最基本的要素特征。《无尽的沙加》和最初的《浪漫沙加》和PS的《沙加开拓者》第1代作品非常相似，也采用了大受欢迎的自由剧情系统。游戏中的主人公们将怀着不同的目标追寻传说中的“七大惊异”，但是随着剧情的发展，他们的旅程将不断交汇融合，体验人生的聚散离合，最终逼近故事的核心。

考察 从系列作品中推测
高自由度的剧情与角色之间的关系

虽然每个角色都有不同的故事，但是他们的最终目标必然集中在同一点上，这是《浪漫沙加》与《沙加开拓者》的共同特征，这些作品都为游戏者提供了丰富多彩的剧情，因此本作自然也……？



↑在沙加开拓者中选择不同的主人公，剧情将会发生极大的变化。

自由剧本

FREE SCENARIO

●有多少角色就有多少丰富的故事

世界观

WORLD

●美丽神话传说与鲜花一样的世界

●象征无尽沙加唯美世界观的两个标志性人物



→小林智美创作的原画以花为基调，古典而柔美，描绘了超越神的人物安利米泰德与征服者伊斯康达尔。

这两名人物被构成标题图案的主题——“极乐鸟花”所包围，他们是《无尽的沙加》世界的象征，也是游戏中重要的关键词。超越神的存在“安利米泰德”和征服者“伊斯康达尔”究竟是何方神圣？看样子他们拥有接近神的力量。无庸置疑，他们的身上一定掌握着故事的关键。

检阅一下沙加系列的家谱！

继承自由剧情系统的沙加系列作品，自SFC版的《浪漫沙加》1代发售以来，总共制作了5部作品，《无尽的沙加》是本系列的第6部。虽然游戏系统有若干差异，不过如果加上GB上的3部沙加的话，这款游戏也算系列的第9部作品了。

●系列作品年表

浪漫沙加	SFC	1992年1月发售
浪漫沙加2	SFC	1993年12月发售
浪漫沙加3	SFC	1995年11月发售
沙加开拓者	PS	1997年7月发售
沙加开拓者2	PS	1999年4月发售
浪漫沙加	WS	2001年12月发售

[悟得]与[连携]构成了SAGA的战斗……



●自由想象的乐趣就在这里澎湃迸发啊！

↑→本作的画面风格写意与FF追求真实的路线截然相反。看着画面左上的示意图，想象地图上的场景也别有一番乐趣。

这就是世界地图上的移动画面吗？这种奇特而新颖的风格实在让人不相信自己的眼睛。或许《无尽的沙加》所追求的“革命性的RPG”正体现在这一点上。仔细观察一下画面，你会发现角色的头上有一个指示操作方向的8方向箭头，毫无疑问这一定表示模拟摇杆的移动方向。世界地图被简化到了极点，画面的左上方会显示该场景的示意图，敌人也和我方角色一样，在地图上以符号的方式四处移动。



●简洁而洗炼 全新形态的 带有神秘感的画面

世界地图 FIELD

考察 从系列作品中推测 在世界地图探索时灵活运用技能的作用……

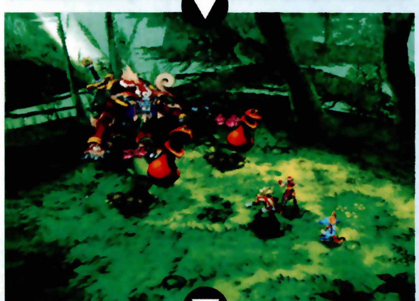
画面左下方有一个指令标志，仔细看看上面写着“技能”的字样。我们推测，游戏中采用了在移动中使用技能的系统。沙加系列生父河津秋敏先生在WSC上制作的《狂野卡片》中采用了使用“技能卡片”破解机关的游戏系统，本作中的技能指令也与此相近，比如说眼前有一条河，游戏者就可以使用“游泳”的技能过河。不过类似卡片的技能系统尚未得到SQUARE的证实，请大家留意续报。

↓在《狂野卡片》中，玩家可以使用技能卡片开锁、过河，在《无尽的沙加》中这些设定还会健在吗？



从世界地图画面切入战斗画面







战斗 BATTLE

●不断进化着的具有独创性的战斗系统

敌人的符号与主人公在地图上接触后，画面将从接触点切换到战斗场景。如右图中的连续画面所示，战斗画面非常近似《沙加开拓者2》的风格。而在沙加系列中不可或缺的，用电灯泡图案代表学会新必杀技的“悟得”和“连携技”系统等仍将保留。此外，在右下角的画面中，大家还可以从拨号盘模样的角色选择菜单中看到HP和LP的字样。这也是沙加系列中大家非常熟悉的数值，HP用尽时LP就会减1，本作中应该也采用了同样的系统。

●继承了沙加系列的战斗风格

↓本作基本上继承了以往的战斗系统，虽然平台转移到了PS2上，但是沙加的精髓仍然健在。不仅如此，游戏还导入了全新系统。





↑按照攻击的次数选择不同图标，究竟要做什么呢？是彻头彻尾的轮盘赌吗？



←游戏中将出现与以往的战斗方式略有不同的新系统！令人期待啊！

CLOSE UP! 新系统 REEL(卷轴)究竟是什么

沙加系列的每一部作品都会导入各种新系统，令游戏不断获得进化。在《无尽的沙加》中仍然保持着这种开拓者的精神，特别是本作中新引进的“REEL”系统更将为战斗带来新的气息。虽然具体内容还不清楚，不过根据画面推测，这是一个为攻击增添附加要素的系统。从组合成环状的武器图标，画面右下方的“HOLD”和“GO!!”按钮，以及中央所选定的武器上的STOP字样看来，这个系统有点类似转盘，必须预测图标的旋转规律，以确定攻击指令……难道幸运值高的角色会大行其道吗？

……PS2上再现!!

GRAPHIC ANIMATION

画面
动画

●摆脱3D多边形的洪流
开拓游戏画面新境界





—根据角色装备的武器和必杀技的不同，制作组为所有的动作都制作了相应的动画。

●精美动画的种类
令人目不暇接

跃动感的动画别有洞天!







战斗画面方面，《无尽的沙加》中的所有场景都使用了具有相同绘画风格的动画。所有人物的身上既感觉不到以往3D多边形+质材的生硬感，又感觉不到2D动画中缺乏立体感的缺陷。很明显，这部作品确立了与过去的CG技术截然不同的“既不是平面图形，也不是质材”的新型动画风格。今冬游戏发售后，各位就会了解到这种2D与3D巧妙结合的富有跳跃感的新风格画面了。这些崭新动画是运用新技术制作而成的作品，它们与数量庞大的动画造型相结合，为游戏CG提供了全新的可能性。

从系列作品中推测

考察

令人着迷的战斗系统中将有崭新的要素加盟………?

新系统固然令人好奇，不过传统战斗系统中的要素也不能放过。《无尽的沙加》中极有可能继承右表中的4个要素。在这里，我们再重新复习一下沙加系列特有战斗系统！熟悉前作的玩家一定感觉十分亲切吧！那么我们一起期待今作的发售吧。

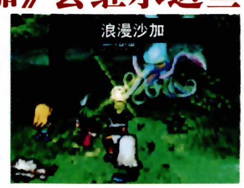
．这些要素在本作中将会如何表现呢，真是令人期待呀。



《无尽的沙加》会继承这些曾风靡一时的战斗系统吗!?

特技悟得

灵光一闪
战斗中领悟绝技

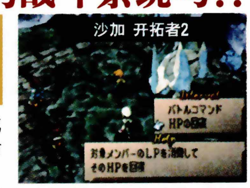


浪漫沙加

这是个性十足的必杀技修得系统。如果角色长期使用同一系统的武器或魔法，就会在战斗中随机领悟新的必杀技和魔法。这个系统也是沙加系列最大的魅力之一。悟得必杀技的时间无法预测，所以每当角色头上突然闪现电灯泡标志时，游戏者心中都会无比兴奋。

LP

表示角色生命力的数值



沙加 开拓者2

除了HP之外，游戏中设定了表示角色生命力的数值LP。这个数值具有特殊效果，在战斗中只要LP没有耗尽，就可以消耗LP令角色复活。此外，在《沙加开拓者2》中，游戏者可以任意使用LP恢复HP。那么《无尽的沙加》里这样的系统会被沿袭吗?

特技悟得

灵光一闪
战斗中领悟绝技



浪漫沙加2

连携攻击是两名以上的伙伴按照一定顺序连续发动必杀技和魔法，给予敌人巨大伤害的强力攻击。发动连携技的前提是复数同伴向同一名敌人发起进攻，必杀技与法术的组合以及行动顺序均会影响成功的概率。连携技发动时显示的“技名”也非常有特色。

能力的成长

在激烈的战斗中随时获得成长



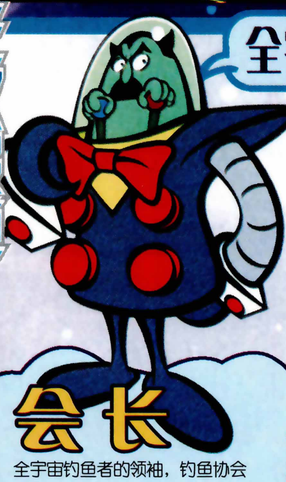
沙加 开拓者

以往的沙加系列中，都采用了通过反复战斗使角色不断获得强化的特殊成长系统，这个系统没有经验值和升级概念，是根据角色在战斗中进行的各种行动，战斗结束后提升“力量”、“HP”等能力。这种带有偶然因素的成长系统令RPG的战斗更具戏剧性。

用超级技术和胆量挑战

无双报道

全宇宙共同的运动项目「钓鱼」火爆登场！



会长

全宇宙钓鱼者的领袖，钓鱼协会的会长。平常十分傲慢，不过一旦离开乘坐的机器人，就会变得胆小怕事。

提起钓鱼游戏，也许你会觉得枯燥乏味，似乎只要扔下鱼钩等着收紧鱼线就万事大吉了。不过，现在的宇宙“钓鱼”可是一项非常火爆的运动项目。这款《宇宙渔夫》就是一款展现钓鱼者挑战宇宙鱼的雄风，实现捕获君临宇宙鱼顶点的巨型鱼精这一伟大目标，具有宇宙歌剧色彩的垂钓动作游戏。大家屏气凝神，一起来看看风靡宇宙的钓鱼游戏到底是怎样的吧？



这次能钓到什么样的宇宙鱼呢？一想到它的样子就兴奋不已。



只要不断地提高技术，这样的巨型猎物也会登场。一定要征服所有的宇宙鱼。



游戏为初学者准备了宇宙钓鱼池，大家可以先在这里磨练一下技术，也不错啦。



宇宙中的钓鱼形式多种多样，难道这也是钓鱼的场所吗？



现在，一款空前绝后、诙谐可爱、动感火爆的钓鱼游戏即将登场PS2。即使是以往对钓鱼游戏敬而远之的人也绝对有必要尝试一下本作，因为其中的搞笑和新奇一定会令你大跌眼镜。下面，我们就率先为诸位介绍游戏的世界观和登场角色（包括鱼类）。

スペースフィッシャーメン

SPACE FISHERMEN™

宇宙渔夫

我要努力做一名人人敬仰的无所不能的宇宙渔夫

“宇宙钓鱼”这项运动据说早已风靡全宇宙，不过我们还不清楚这到底是一项什么样的运动？根据目前得到的消息，玩家将在游戏中提供的各种各样的钓鱼场所向140种以上的宇宙鱼发起挑战……除了必胜的信心外，我们还要具备一名宇宙钓手的风范，以及所施展捕捉各种宇宙鱼的欲望……无论如何，只要我们得到新情报，一定会随时向大家报告这款神秘钓鱼游戏的全貌。这次是钓鱼报道的第一回。





罗卡比利星人

追赶新潮的宇宙人，最大特征是醒目的飞机头和墨镜。当然也很喜欢钓鱼，待人亲切，并会为玩家提供各种关于宇宙鱼的情报。

这些凶猛而珍贵的猎物在等待着你的挑战！







玩家钓上的鱼会记录在名单中，向钓鱼专家的称号发起挑战吧。

PS2	厂商：SCEJ		发售日：2002.10月下旬
	类型：ACT	价格：5800日元	其他：——

超凶猛的猎物！

宇宙鱼：潜水艇鱼

宇宙钓鱼爱好者协会中流传着关于巨大宇宙鱼——“鱼精”的传说。顾名思义，这条潜水艇鱼的外形一定和潜水艇非常相似，背上长着酷似潜望镜和舰桥般的鱼鳍，关于它的生活习性现在还不明朗。



宇宙渔夫

穿梭于宇宙之中的钓鱼者们，他们不仅能够用鱼饵钓鱼，而且还拥有把猎物变成鱼饵的高超技巧。大部分是男性，其中也有女性。这可是令全宇宙尊敬的高尚职业！我们地球人也要努力争取成为个中高手。

介绍一下几位宇宙中钓鱼能手！

游戏中登场的宇宙渔夫共有以下3名，下面先让我们熟悉一下这几位充满个性的钓鱼者吧。他们不仅相貌不一，钓鱼技巧也大相径庭。告诉我，你喜欢其中的哪一位呢？



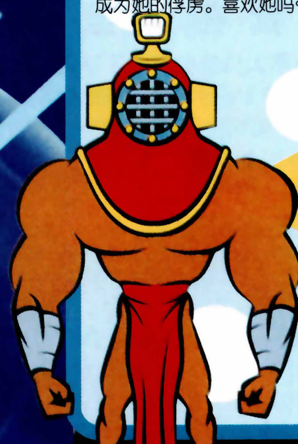
玛萨波

宇宙小学生，3岁时学会钓鱼，至今已有8年的钓鱼历史。年纪虽小，但是钓鱼技术绝对一流，大人比起来也相形见绌。具体钓鱼风格不详。



丝瓦萝

年纪轻轻便已声名远扬的宇宙鱼猎人，是一位技巧型的钓鱼者，美丽动人的挥杆动作能够令所有的宇宙鱼成为她的俘虏。喜欢她吗？



戴巴

力大无穷的深海作业员，能够空手击败巨大宇宙鱼。使用的鱼竿也是超巨型的。不论对方是什么样的宇宙鱼，他都可以凭借超强力量一举成功。

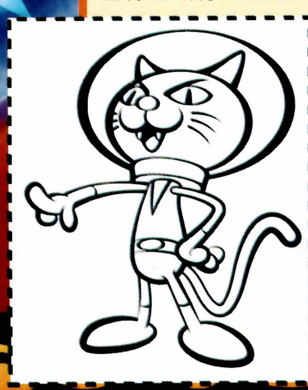
宇宙钓鱼协会即将在今年10月成立地球分部

充满前卫、怪异风格的钓鱼游戏——《宇宙渔夫》将在今年10月下旬发售。届时，宇宙钓鱼协会的地球分部也将隆重成立。鼓掌庆祝啊！



埃斯卡特

这是一只宇宙猫，面貌有些凶恶，有关它的一切都在迷雾之中。



★通缉令★

各位不甘寂寞的玩家万勿错过如此另类的冒险，挑战宇宙鱼的重任已经落在了你的肩头。

当万物之灵水晶的光辉在世间消失之时，光明战士将降临人间——





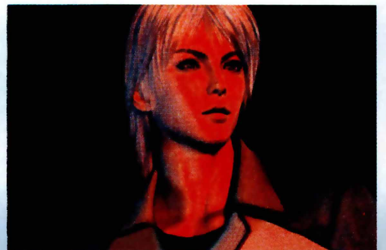
FINAL FANTASY®

FINAL FANTASY 系列的起点就在这里

最终幻想

最终幻想1代为系列的超大作身份奠定了基础。这次史克威尔将该作从FC移植到PS平台，令这部杰作重新获得了生命。游戏的BGM和画面将变得更加精美，希望大家不要把这部作品看作简单的复刻版。

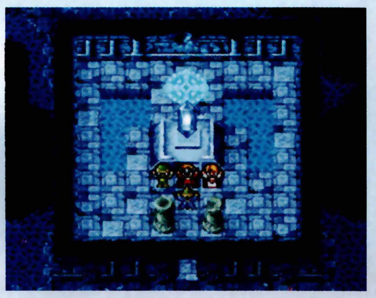
PS	厂商：SQUARE	发售日：2002年冬
	类型：RPG	价格：3800日元　捆绑价格：8800日元





由于全新要素的导入，令FF的原点获得新生

在本作中，游戏者的目的是令4块水晶恢复光明，拯救被黑暗所笼罩的世界。故事的主人公是水晶所选定的4位年轻勇士，游戏者可以从6种职业（战士、拳法家、白魔道士、黑魔道士、赤磨道士、忍者）中选择自己喜爱的角色，踏上壮阔的冒险征途。虽然原有的故事和系统没有任何变更，但是本作增加了比原作难度稍微降低的“EASY模式”和其他全新的模式，因此无论是初次接触该游戏的新玩家还是老玩家，也能够快乐地融入FF的世界。



可选择的职业包括战士、拳法家、赤魔道士、黑魔道士、白魔道士等6种。游戏发展到特定情节后可以进行转职。

被群山环抱下的小镇就是故事的起点，4名光之战士将在这里展开阔别15年冒险之旅。大家千万不要错过如此波澜壮阔的故事。





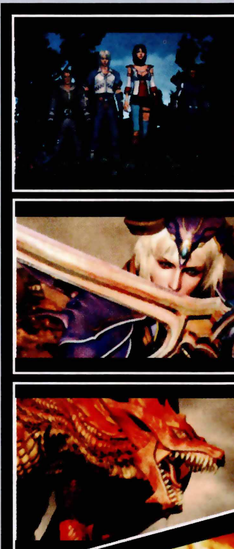
充分利用PS的机能，飞空艇移动时的画面也变得相当有魄力。

利用「美术馆模式」更好地体验和欣赏FF的世界



本作与原作最大的不同点在于增加了能够欣赏天野喜孝作品的“美术馆模式”。天野先生为1代、2代中的角色和怪兽绘制了众多插画，对于他的画迷来说这一定是令人热血沸腾的消息。此外，游戏还追加了查询被击倒怪兽资料的“怪兽图鉴”，以及确认获得开启宝箱概率的追加要素（似乎和美术馆模式的出现条件有关！？）等等。

精美绝伦的开场动画是史氏风格





在FF系列中绽放异彩的系统设定

FF1中采用的是“打倒敌人—＞赚取经验值—＞升级”这样非常简单的成长系统。但是本作则截然不同，因为游戏中根本没有经验值的概念。取而代之的是根据物理攻击、咏唱魔法的次数提升相应能力值的升级系统。

武器方面，在剑、弓箭、斧子、匕首等武器之中，玩家必须选择一种长期使用，随着攻击次数的增加，武器的威力也会不断攀升。感人至深的剧情自然不用多说，这个“熟练度系统”也是本作最大的魅力之一。看到这里大家是否已经跃跃欲试了呢！

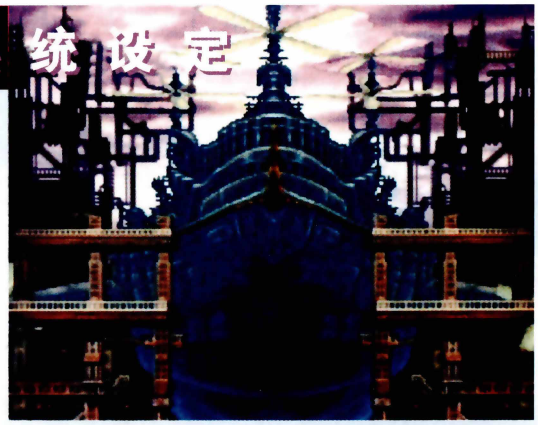


主人公等4人遭到企图征服世界的帝国军队的追击。



与FF1一样，作品在BGM和画面方面也获得大幅强化。

游戏增加了众多震撼人心的最新场景



如上图中飞空艇起飞的镜头，PS版中收录了大量原作中没有的事件场景。（好像是超任版FF的感觉吗！？）体验过原作的游戏者也能够感受到新鲜的乐趣。

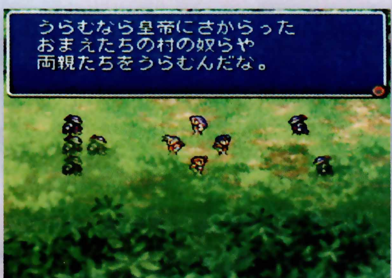
由无数的相会和离别编织而成的扣人心弦的美丽故事

FINAL FANTASY II

最终幻想II



令人窒息的紧张情节、伙伴们英勇赴义的悲壮命运曾经打动了众多FF迷的心。也许是为了满足大家的期待，最终幻想2也将推出PS版。



系列独一无二的『词汇记忆系统』

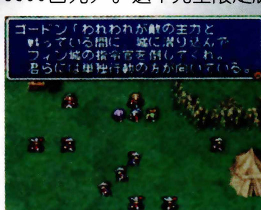
除了熟练度系统外，本作还有一个非常有特色的机能，那就是在与NPC对话中所使用的词汇记忆系统（简称W.M.S）。这项功能可以记录对话中所出现的单词，并寻问和该单词有关的信息。游戏者可以用记录的单词向NPC提问，有时很可能会在意想不到的人物身上获得有用的情报。要推动剧情的发展，不能仅仅依靠单纯的对话，还必须选择和对象相应的单词，在收集情报上下功夫。没有玩过FF2的朋友，可以趁此机会体验一下有别于其他RPG游戏的与NPC交流的乐趣。



在对话中能够记忆的单词会用红色文字显示。利用“记忆”、“询问”等指令打听情报吧。

FF Ⅰ·Ⅱ的同捆版同时发售

史克威尔的《最终幻想》和《最终幻想2》将于今年秋天分别发售。此外，二合一的典藏版也将同步推出（预定价格8800日元）。这个完全限定版将附赠3个FF1&2的原创玩具人偶，包装非常豪华。如果你是一名收藏家，肯定会不由自主地被精美的典藏版所吸引吧。毕竟是最终幻想嘛！





在FF1中介绍过的怪物图鉴和美术馆模式也会在2代中登场。越是老的越经典！

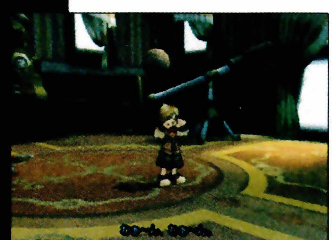
当将美味的派一口气吃掉后……
尤利斯的冒险之旅就开始了

PlayStation2 特报



超越时空的超大型RPG“黑暗编年史”

100年的时空超越，2位主人公相会的RPG《黑暗编年史》。冒险的理由与各自的命运完全不同的尤利斯与莫妮卡。两人为什么在一起呢？这次我们要沿着这个问题来寻找答案。游戏的战斗与魔法、系统与迷你游戏的最新情报都将在这里一举公开。此外还有我们对本作的制作人一日野先生的访问。大家将在本期深入地了解到堪称“暗云”续篇的本作的魅力。



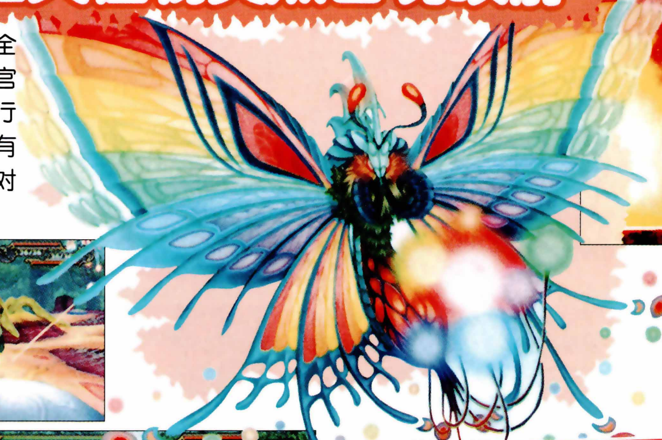
很多玩家对本作的开发提出了好奇的问题。我们专程请来制作人一日野先生回答问题。

这是一款让你玩一次就无法忘记的美丽故事。当你玩到这款精心设计的游戏后才会理解到何为次世代游戏，并深入领略其无穷魅力。

PS2	厂商：SCEI	发售日：11月预定	
	类型：RPG	价格：未定	其他：——

压倒性魄力的巨大怪物突然出现眼前

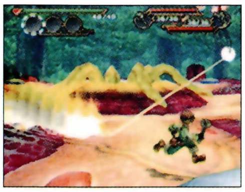
外表、身高、破坏力方面来看、全部都在规格以外的巨大怪物！在迷宫内遭遇之后会进入专用的舞台中进行战斗。但是光靠力气硬拼是绝对没有胜算的，一定要找到他的弱点有针对性地来进行攻击。





Boss

和巨大身体毫不相称的巨大蝴蝶战斗，可以从腿部发射激光射线作为主力武器。









在巨大的植物上进行战斗。地上有触手进行攻击而天上则有飞舞的BOSS。怎样能避免受到巨大的伤害呢？先观察一下敌人的行动，再作出正确的判断吧！

游戏制作人——直击

Q：BOSS有属性吗？

A：当然有了。这种安排是考虑到战场局面，如果只靠力和技的话战斗太困难了

Q：这次介绍的BOSS的名字与攻击路线能告诉我们吗？

A：那就要请玩家自己实际玩到时去寻找答案了。



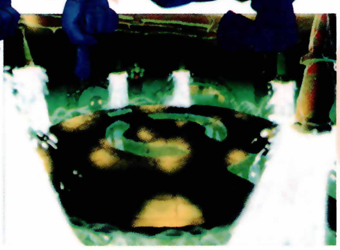
面对比自己庞大的BOSS，主角有办法对付吗？只有充分活用道具与系统才能克敌制胜，过关斩将。





超巨大的敌人，在下水道中进行鏖战。激烈场面比比皆是。







Boss

使用弹簧一般的手臂进行攻击。而且经常使用跳跃改变位置是个非常难缠的家伙。







Boss

全身被火焰所包围的怪物。在空中漂浮。用巨大的火球进行攻击。可以使用冰属性的魔法对付他。至于其他方法现在还无从得知。

卷首特辑 PS3芯片开发完成!!

CELL接近完成?!索尼期待多元网络帝国的建立!!

PS3处理器CELL的可能性与未来

本刊综合消息　据外电报道，由IBM、Sony和东芝共同开发、被称为“CELL”（细胞）的超级处理芯片，将在2004年正式投产。

这三家公司曾经对外宣称，CELL的概念是“芯片化的超级计算机”。

IBM表示，该芯片目前已接近设计完成阶段，而不但Sony新一代主机PS3很有可能契合该处理器，它也很有可能成为IBM未来的服务器芯片。CELL将会在设计完全结束之后交由工程师去生产实验样品，并对芯片的性能做实地测试，在理想的情况下，CELL最快会在2004年底量产。



↑PS生父久多良木健对CELL寄予厚望。

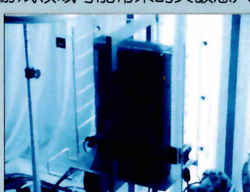
与目前所流行的CPU所不同的是，Cell实际上可以被看作是一个汇集了多个CPU的“处理中心”。它不仅能够胜任高质量图形所需要的繁琐的计算工作，还拥有高带宽的通讯电路，并且能够进行多芯片分散处理。三家公司声称，CELL能够提供高达1000G以上的浮点运算能力，是目前拥有2.5GHz的P4的运算能力的100倍以上。



↑未来的PS也许将超越人们的想象，让我们屏息期待吧。

CELL就是PS3芯片!

尽管无论业界媒体或者三家公司本身都表示，CELL出现的意义并不仅仅在于可能对游戏带来的革新，但相信绝大多数的读者仍然对其在游戏领域可能带来的突破感兴趣，尤其是这块处理器对Sony下一代主机架构产生的巨大影响。

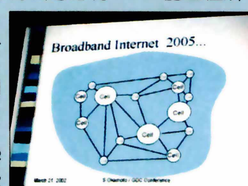


↑虽然PS3卖得很火，但是PS3确实已在开发中。

事实上，关于PS3有可能使用“分散处理”的方式来提高运算能力的论点，在今年3月间的美国游戏开发者大会上就已经被提了出来。SCEI的CTO（首席技术官）冈本伸一常务在介绍索尼对新一代主机的开发研究工作的演讲中确认，PS3将会采用CELL这块由三家巨头耗费4亿美元、投入3000人力资源所开发出来的划时代主处理芯片。

CELL不仅意味着PS3

在今年5月15日索尼召开的经营方针说明会上，多久良木健再一次重申了索尼对CELL的态度：CELL不仅仅意味着PS3。事实上，Sony将会考虑将CELL配置在所有的家电产品中，包括便携电脑、彩电、手机、游戏机等等商品中，利用索尼自身的品牌优势，迅速建立起一个宏大的CELL网络帝国。届时，游戏也就不再是一个简单的独立行业，而将被紧紧地与家用电器捆绑在一起不可分离，信息之间的共享、交流、更新、联动将变得更加方便，而类似“The Matrix”中那样能够自动发展、进化的纯数字虚拟世界也将有可能被建立起来。



↑从PS2到PS3，索尼触及到了更多的领域。

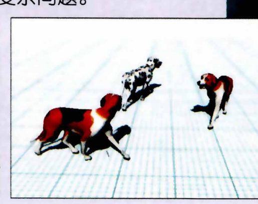
SCE首席技术官冈本伸一
关于CELL的发言要点

CELL将重新建立新的提速标准：目标3年100倍!

Sony试图在下一代游戏主机竞争中继续保持不败之身，而IBM则试图由此打破Intel芯片对市场的垄断。纯硬件的抗衡中，数字是能力的最佳体现。冈本伸一称：Intel奔腾芯片的处理速度在6年中只提高了不到20倍，这实在太少了。CELL将重新建立新的提速标准：3年100倍。

CELL设想的提出，最初是为了解决网络服务器效率问题的。PS2的网络游戏大作“FF11”目前在日本的注册用户为11万，而SQUARE为了这11万用户准备了1200台服务器，但当机事件仍然屡屡发生——这还只是在日本、在ADSL环境下所发生的问题。随着光纤的进一步普及和网络传送速度的大幅度提升，服务器处理速度进步缓慢，将是造成未来网络世界交通堵塞的最主要瓶颈。

冈本表示，CELL的出色之处，并不单单指其内建的多个处理器能够将纷繁复杂的数据量分散处理，更在于每一块CELL芯片之间也能互相分担工作任务，同时进行处理。在以光纤为基本传送方式的未来，采用CELL芯片的主机之间将能够自动形成一个巨大的服务器网络，从而轻易地在短时间内解决目前所不可能完成的复杂问题。



↑图为在GDC上公布的测试画面。冈本在会上发表的PS3半导体技术将摩尔定律的言论引击起了轩然大波。



↑冈本伸一就是在这里向人们讲述了CELL的惊人突破。

我们的世界因为创新而发展
也因为发展而不断地创新!!

自从CELL的计划曝出后，人们就对它充满了期望。其原因并不仅仅是索尼的PS家族是全世界最畅销的家用主机，由CELL所勾勒的全新的消费娱乐形态同样为人们所关注。那么CELL到底能让我们业界发生怎样的变革呢？这其中又存在着什么隐忧呢？我们将在下文中作出分析。相信读者会从其中更加深刻地感受到CELL那种与生俱来的的变革力量。

由CELL计划所想到的 仅仅是性能突破并不够，软件商还需要便利的开发环境！

硬件上的突破，带来的不仅仅是对未来的美好希望，更多的是对开发商的要求和期待。当人们从CELL美妙的计划中回到现实世界来的时候，一个严肃的问题已经放在了软件商的面前：我们将如何去开发？

无需讳言，就算是在PS2几乎已铁定胜出的今天，PS2主机的开发环境仍然是为所有开发商所诟病的。相较与NGC、XBOX甚至DC而言，在PS2上开发游戏最接近噩梦的。我们很难简单地说PS2的硬件构架设计优秀或者失败，我们只能说其设计理念对于现有的开发商来讲并不非常适合，主机本身的特性从未被完全释放出来一或许到了PS2完全退出的那一天也是如此。



↑GC不仅性能强而且开发成本低，因此被许多厂商寄予希望。上图为预定9月发售的星际火狐大冒险。

那么，CELL的概念是否能够被现有的开发商所接受呢？软件开发商是否会在这块过于革命化的芯片之前束手无策？也许，IBM、索尼和东芝他们三家正在培养自己的开发人才，但一个真正市场化的商品,并不是靠三家公司的努力，就能够成功的。

举个简单的例子来说明这个问题:如果一旦PS3的构架得到用户的认可，那么将来做设计的时候，是否还要考虑“到底最低要几台主机连接才可以处理”这样的问题？就像PC有最低配置那样，未来的游戏封面上，也许会印上“至少需要3台主机分散处理”的字样吧？那么如果到时候没有三台主机共同处理这个游戏怎么办？或者说，这三台机器的拥有者如果有一个突然想退出、或者当机了又怎么办？会不会出现为了追求声画效果而要求过分最低配置的情况出现一比如说，要1000台主机分散处理之类的？在提出了新标准的同时，如何完善与维护好新的标准，是一个更艰难、更复杂的问题。

不说大范围的合作概念，回过头来看看CPU本身。协同处理、分散处理的概念已经提出了多年，但至今未曾见到一个成功的硬件范例。土星算是死得比较惨的吃蟹人，PS2的开发环境之差，也与采用分散处理概念有关。稍稍稳妥一点的算是双CPU构架的PC，但也没看到有多少软件支持。同一台主机的两块芯片尚且如此，更不用说CELL这么宏大而夸张的理念了。下面我们就看索尼如何分解了。

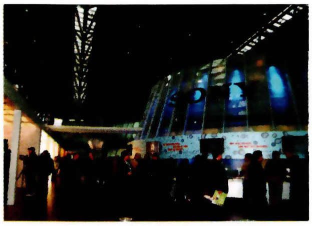


↑据三上真司透露，将生化系列转移GC的原因之一就是PS2的开发环境蹩脚。

由CELL计划所想到的 索尼使方便廉价的网络成为可能

日本政府计划到2005年建立起完善的高速网络社会，从而实现“E-JAPAN”的既定目标。该计划以宽带网络为铺垫，从2001年1月开始建设，期望能在5年内使日本达到世界第一电子化国家的水平。

与电子业高度发达相对应的，日本本国的网络化进程一直以非常缓慢的速度在发展着。日本国民对于网络似乎有着一种天生的抵触情绪，这可能与近年来日本家用PC软件市场停滞相关。PC网络给人的感觉是使用困难而且复杂，加上收费基础与收费方式不尽合理，因此造成了事实上的推广困难（日本网络使用费相对中国来说非常昂贵，单以手机下载为例，每K字节的下载就需要2日元）。而三家公司的这次合作，无疑与日本政府的计划是一个很好的契合，由于索尼的加入，使得方便、廉价的网络化成为可能，试想一下当所有的家用电器都可以通过网络联动的时候，一个宏大的网络世界也就因此建立起来了。从用户角度来说，他们不需要去学习专门的知识，就能轻而易举地连接到网络的每一个角落；而从商家的角度来说，所有的衍生产品之间的关系越是密切，它就越不容易被竞争对手所打垮。索尼或许希望能够在未来的竞争中建立新的标准、领先一步。



↑凭借在家电和游戏领域的号召力，索尼有实力改变网络在日本的状况。

由CELL计划所想到的 网络消费的成型有利于进一步保护知识产权

CELL计划的成功，有可能彻底杜绝目前情况下较低层次的盗版行为，从而进一步保护软件商的知识产权。



↑游戏业每年都因盗版损失巨大。

一旦CELL真的付诸实现，购买“游戏光碟”这个行为本身可能就会马上失去意义，游戏很可能只需要付费下载而省略了光碟这个媒介。这不单单将摒弃掉目前所有的盗版光碟，更可能对未来消费者的消费习惯与消费行为产生重大影响。

举例来说，光碟媒介的消失首当其冲会影响到塑料的供销平衡；在家具方面，生产光碟储藏容器的商家可能会受到很大的冲击；消费者也可能因为不需要购买光碟而减少了外出的频率，这样公共交通和个人交通的状况都会因此而发生巨大改变……

更重要的，如果日本成为独立的网络化的国家之后，那么会不会变得更独立于其他国家?更不易与其他国家进行交流?(比如说和中国?)

总之，看起来CELL仅仅是网络上的一个新概念，却会对传统许多行为带来冲击，而这其中有很多后果或许我们还根本没有考虑到。

记者的意见

虽然表面上PS3呼之欲出，但是显然不到最后时刻，SCE绝不会轻易亮出自己的底牌。CELL的公布也许仅仅是SCE的一种牵制手段罢了。

从PS的成功开始，SCE一直在树立全新的游戏理念，使游戏从原本的圈子里逐渐渗透到其他产业中，在这次CELL的发表会中也可以看出这一趋势的明显，跨平台、跨产业已经成为今后SCE的重要计划。如果真的能够按照SCE所设想的拓展开来，那么无疑将对今后的整个IT、游戏等行业形成巨大冲击，建立新的格局。

PS是单纯的游戏机，PS2可以兼容DVD并开始涉足网络，那么照这样发展下去，PS3会变成什么？（记者：风林）



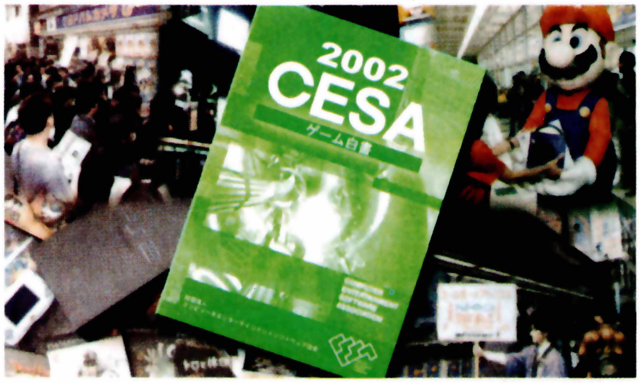
↑在这个飞速变革的年代，我们只剩下最后一个问题：大家都已经准备好迎接改变了吗？

新硬件接踵而至！2001年最关键的业界数据完全公开
2002CESA游戏白皮书扫描游戏业现状

本刊综合消息　按照惯例，日本电脑娱乐软件协会（简称CESA）在每年7月都会发表一份对游戏业进行全面调查的《CESA游戏白皮书》，其中收录了上一年游戏业的全部情报。

2001年的游戏业界是激烈变革的一年。继2000年PS2发售后，GBA、GC等新硬件相继推出，PC软件巨无霸微软也加盟家用机市场。游戏业的整体环境发生了巨大变化。在这样一个充满不确定性时代，索尼的PS2尽显强势，普及速度之快令竞争对手望尘莫及。也正是在PS2和GBA的拉动下，2001年的硬件出货大幅增加，从一定程度上表现出日本游戏业已经露出复苏的苗头。去年业界的另一个特点是日本以外市场成长迅速，越来越多的主机在欧洲和北美取得了佳绩，一些尝到甜头的厂商都把主要精力集中到了欧洲和北美市场。

下文的资料取材自日刊《FAMI通》刊登的《2001CESA白皮书》中的部分数据，它不仅勾勒出了去年游戏业界的全貌，也预示着未来业界的动向。



↑CESA软件协会由日本各大软件商共同创立。

数据1 游戏业界总营业额

被称为拥有一兆日元产业的游戏业界，从1999年到2001年的销售状况如下。在2001年中，硬件软件的总营业额约1兆4574亿5800万日元，较2000年增长了30.4%，这个数字也是自1996年以来的历史最高值。由于PS2的急速普及和GBA的成功发售，2001年硬件销售额的增长最为显著，达到了空前的9400亿7100万日元，比前年的5398亿6000万日元增长了近一倍！在新硬件的带动下，2001年的游戏业界显露了更多的希望和更大的潜力。

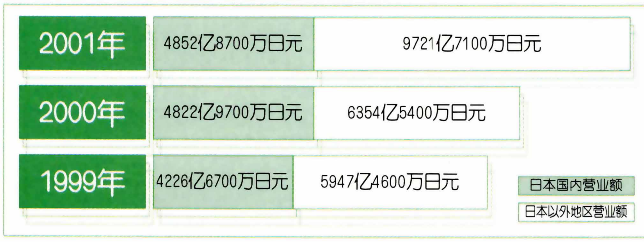
游戏业界的总营业额

		硬件营业额	软件营业额	游戏业总营业额
2001年		9400亿7100万日元	5173亿8700万日元	1兆4574亿5800万日元
	国内	2211亿2900万日元	2641亿5800万日元	
	海外	7189亿4200万日元	2532亿2900万日元	
2000年		5398亿6000万日元	5778亿9100万日元	1兆1177亿5100万日元
	国内	1891亿7500万日元	2931亿2200万日元	
	海外	3506亿8500万日元	2847亿6900万日元	
1999年		4546亿2500万日元	5627亿8800万日元	1兆174亿1300万日元
	国内	942亿1600万日元	3284亿5100万日元	
	海外	3604亿900万日元	2343亿3700万日元	

近三年游戏业界的营业额比较



近三年日本与日本以外地区的营业额比较



数据2 不同硬件上一款软件的平均开发费用

根据对40多家游戏厂商（曾在2001年推出游戏的厂商）的调查，开发成本最高的是PS2游戏，平均一款制作软件就要花费1亿2300万日元。（在主机厂商协力开发的游戏中，同样存在开发费用超过10亿日元的天价软件，CAPCOM的《鬼武者》与《魔颤》就是这样的例子！）开发费最便宜的当然是任天堂的GB，平均开发费用只有400万日元。不过GBA的开发费用似乎并没有人们想象的那么低廉，倒是PS游戏的开发费用让人另眼相看，难怪会有那么多厂商甘心情愿地为一台已经落伍的主机制作复刻版游戏。


↑卖得多的游戏未必钞票赚得多！

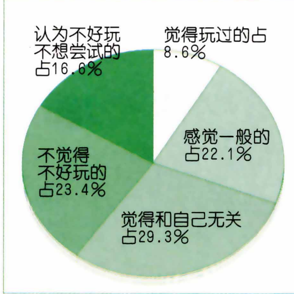
不同硬件的开发费用比较

NINTENDO64	6000万日元
PLAYSTATION	2000万日元
PLAYSTATION2	1亿2300万日元
DREAMCAST	4800万日元
GAMEBOY	400万日元
GBADVANCE	4100万日元
WONDERSWAN	4700万日元

数据3 玩家对于网络游戏的看法

在对6669名玩家进行的调查显示，玩过网络游戏的占30.7%，觉得好玩的占40%，看来玩家对网络游戏还是有一定支持率的。但是各主机的网络计划不一，在这种现状下，让玩家彻底扭转对网络游戏看法的可能性不大。另据调查显示，在家里上网使用最多的是ADSL，以后将会是光缆（FTTH），人们对宽带的认知度极高，关注的占8成。而上网者的月平均零花钱是34426日元。


↑网络游戏在日本仍属于新生事物，它的普及和认同需要一个相当的过程。



↑以上数据是对6669名玩家调查的结果。

数据4 各主机硬件出货量统计

由于GC、GBA的发售以及PS2的人气普及，2001年的硬件出货量大幅提升，较去年增长了30%，在欧洲和北美的销售情况更是令人刮目相看。其中PS2在日本以外地区的出货量比2000年增加了1000万台，近250万台的总出货量似乎已经为PS2锁定胜局。由于硬件商积极拓展海外业务，各主机在北美和欧洲的销售也捷报频传。2001年充实的硬件出货量为今年的软件销售奠定了基础。

日本市场各游戏主机出货量统计

机种	2001年	2000年	1999年
PLAYSTATION	409万台	392万台	——
PLAYSTATION2	27万5000台	80万6000台	254万6000台
NINTENDOGAMECUBE	119万9000台	——	——
NINTENDO64	9万9000台	26万5000台	112万3000台
DREAMCAST	20万台	39万1000台	108万7000台
GAMEBOYADVANCE	499万8000台	——	——
GAMEBOY	150万9000台	384万2000台	447万2000台
WONDERSWAN	85万台	82万9000台	135万台
NEOGEOPOCKET	——	8万4000台	24万9000台
其他	1万5000台	6万6000台	1万5000台

日本以外地区各游戏主机出货量统计

机种	2001年	2000年	1999年
PLAYSTATION	1424万8000台	243万8000万台	——
PLAYSTATION2	919万3000台	703万4000台	1873万6000台
NINTENDOGAMECUBE	156万1000台	——	——
NINTENDO64	102万6000台	268万3000台	651万9000台
DREAMCAST	73万台	402万1000台	284万5000台
XBOX	150万台	——	——
GAMEBOYADVANCE	1024万4000台	——	——
GAMEBOY	519万9000台	1545万2000台	1285万台
NEOGEOPOCKET	——	8万8000台	49万9000台
其他	——	19万6000台	92万6000台

数据5 各主机对应软件出货量统计

软件方面，日本国内的出货量比去年减少了12%，只有7194万4000套，造成市场萎缩的主要原因是DC主机停产以及新旧硬件的换代交替。不过在日本以外的地区，软件销售情况与硬件的普及成正比，出货量较2000年增加了400万套。从世界范围看，PS2的普及对于游戏市场的扩大有极大影响，日本本土PS2软件的出货量比2000年增加了110%，海外则增幅470%。索尼的神话仍在继续。

日本市场各主机软件出货量统计

机种	2001年	2000年	1999年
PLAYSTATION	2457万3000套	1171万4000套	——
PLAYSTATION2	1883万6000套	3339万2000套	5146万7000套
NINTENDOGAMECUBE	255万3000套	——	——
NINTENDO64	135万2000套	864万2000套	930万6000套
DREAMCAST	383万3000套	754万2000套	1047万3000套
GAMEBOYADVANCE	918万3000套	——	——
GAMEBOY	931万7000套	1818万5000套	1855万2000套
WONDERSWAN	228万9000套	176万9000套	283万7000套
NEOGEOPOCKET	——	37万9000套	68万4000套
其他	8000套	12万9000套	92万9000套

日本以外地区各主机软件出货量统计

机种	2001年	2000年	1999年
PLAYSTATION	7367万3000套	1290万套	——
PLAYSTATION2	7808万8000套	1亿1578万4000套	1亿4348万3000套
NINTENDOGAMECUBE	743万9000套	——	——
NINTENDO64	1253万2000套	3138万9000套	5167万2000套
DREAMCAST	807万6000套	2749万1000套	1358万1000套
XBOX	66万6000套	——	——
GAMEBOYADVANCE	3334万1000套	——	——
GAMEBOY	3671万9000套	5863万7000套	4745万6000套
NEOGEOPOCKET	——	14万8000套	121万1000套
其他	——	9万6000套	89万6000套

SCOOP

现状窘迫，但未来美好！微软预测XBOX销量3500万台

本刊综合消息　“XBOX是大器晚成的主机！”微软游戏部门在X02会场上信心十足的宣布。发言人称，尽管目前XBOX的销售状况不如PS2抢眼，但是随着全球网络计划的展开，以及陆续推出的近200款大作，XBOX必将创造骄人的业绩。

据微软保守预测，截止2005年年底，XBOX的全球普及量应该能达到3500万台。而网络计划的XBOX LIVE也将在今年11月15日启动，微软希望到2003年底的时候，使用XBOX LIVE进行网络游戏的用户能够达到10万人，有多达59款网络游戏推出。

目前，XBOX在日本每个月的销量是1万部左右，直到最近才超过了索尼的PSone，某日本媒体对此讽刺道：“降价、炒作、比尔签名……XBOX终于卖过了PS！”可见XBOX确实还有许多问题需要解决，我们且暂看微软如何分解吧。



↑仅就性价比而言，XBOX是绝对超值的！

记者的意见

虽然XBOX在日本的销售势头一直低迷，软件上面也出现跟不上的情况，但在美国却卖得不错，风头盖过了GC。硬件强大的性能、软件丰富且对口以及低廉的价格正是其在美国受到欢迎的原因。

这次微软发表宣言，可以看出其对XBOX的信心与决心。其实抛开日、欧市场的话，仅仅美国的庞大消费潜力就足够XBOX生存，但如果想达到3500万的销售数字的话，就不单单要在美国本土保持旺盛的销势了，大力开发欧洲市场以及重新整理在日本遭遇的惨败都是其下一步要做的。个人觉得，如果微软想做的话，就一定会成功。

（记者：风林）

SCOOP

《商业周刊》发布企业品牌牌名 索尼、微软、任天堂名列前茅！

本刊美国专讯　最近，美国金融杂志《商业周刊》公布了全球前100位的企业品牌牌名，结果索尼、微软、任天堂全部名列前茅，其中微软和索尼的品牌价值更超越了百亿美元。

根据《商业周刊》的数据，全球最大的计算机软件商微软以640.9亿美元的品牌价值位列第二名，稳占PC软件业的龙头宝座；数字娱乐的代言人索尼的品牌价值为130.9亿美元，位列第21名；日本老牌游戏公司任天堂凭借丰富的游戏资源以92.2亿美元的品牌价值排在第32名。

其它挤身前十强的明星品牌还有IBM、美国通用、诺基亚、英特尔、迪斯尼、麦当劳、万宝路、奔驰汽车等。

TALKING

“就算XBOX半价卖也没戏！”久多良木健大放厥词挖苦微软

本刊日本专讯　SCEI社长久多良木健日前接受《华尔街日报》专访时大放厥词，对微软的XBOX冷嘲热讽。

由于魔盒在日本的销售始终不见起色，XBOX二次降价的传闻也随之浮出水面，甚至有人大胆预测XBOX的价格会降到空前的19800日元。但是久多良木却对此不以为然，他们认为微软似乎没有搞清XBOX日本搁浅的主要原因是缺乏合日本玩家胃口的游戏。如果微软无法解决这个问题，XBOX再怎么努力也是枉然。



↑商战与舌战两不耽误，业界巨头之间的唇枪舌剑成了一道独特的风景。

久多良木健表示：到今年6月底XBOX的全球销量才突破400万台，但是PS2已经达到了3000万台，在如此巨大的差距面前，无论对手是谁都无法撼动PS2基石。最后，久多良木大言道：“就算XBOX半价销售，也不能阻止PS2前进的脚步！”

SOFTWARE

GAME DESIGNERS STUDIO孕育果实 史克威尔公布GC版最终幻想

本刊日本专讯　根据日本《周刊FAMI通》的最新消息，史克威尔加盟任天堂的4款大作终于拨云见日。任天堂阵营的实力又一次得到了提升。

公布的新作全部是史克威尔著名系列的续篇，分别是GC软件《最终幻想：水晶编年史》（Final Fantasy：Crystal Chronicle）和3款GBA软件《最终幻想战略版》、《圣剑传说》以及《陆行鸟》最新作。

《最终幻想：水晶编年史》（简称FFCC）是1994年FF6之后第一款登陆任天堂主机的FF，由史克威尔与任天堂共同出资建立的子公司GAME DESIGNERS STUDIO开发，


←游戏风格好像PS的FF9。

任天堂代理发行。据称FFCC能与GBA版联动，GBA版支持多人联线，角色可以在迷宫中互相回复体力、交换物品，带有浓厚的网络RPG色彩。目前，FFCC的开发宣传片已经出现在互联网上，从公布的资料看，游戏画面不俗，类型似乎是动作RPG。

3款GBA游戏中，《陆行鸟》计划在今年末推出，如果按照以前PS版的惯例，发售日很可能仍定在圣诞节附近；另外一款在今冬推出的游戏是《最终幻想战略版》，鬼才制作人松野泰己担任监制，虽然游戏暂定名与PS版一致，但并非简单的复刻，GBA版将经过重新制作；而全系列销售400万份的《圣剑传说》新作预定明年夏天发售，由跳槽到任天堂的圣剑小组与史克威尔方面的制作人联手开发。

另外，史克威尔方面证实：FF10的外传版本确实存在，游戏将在年内登陆PS2，而FF系列的正统续作FF12将在明年发售。

EVENT

游戏方糖遭遇盗版恐怖袭击 最后硬件防线终被完美攻破

本刊讯　截稿前得到最新消息，一直被认为无法破解的GC防盗系统也被攻破，最新的盗版系统将于近期流入市场。

虽然此前曾有消息称，经过改机后的GC可以盗版的8厘米DVD，但是这些传闻的可信度不高，因为生产8厘米DVD光碟的成本要高于普通的12厘米光碟，盗版商恐怕不愿冒这样的风险。不过最新的盗版系统将以外挂DVD光驱的形式读取盗版的12厘米DVD光碟，因此该消息比较可靠。据称，这种最新的GC盗版系统对于主机的伤害非常小，而且便于维修。


←GC也难逃盗版的冲击。

SOFTWARE

莎木誓与XBOX统一战线 美版发售附送游戏影片

本刊综合消息　由SEGA－AM2研发，微软负责发行的《莎木Ⅱ》将随游戏附赠名为“莎木：The Movie”的电影DVD。这张时间90分钟的DVD其实是莎木一章剪辑版，以方便没有玩过一代的玩家来了解游戏的故事背景。此外，还有传闻说本次东京游戏展将会有续作的消息，拭目以待。





SOFTWARE

调研公司NPD曝光销量统计 任天堂软件销量北美第一

本刊美国专讯　最近，美国著名调研公司NPD Group公布了一项令人吃惊的数据：在1995年～2002年北美游戏销售排行榜前十强中，任天堂的作品占据了9个席位，而且每一款游戏的销量都在300万份以上！这样的成绩相当于6款《FF8》的全球销量！但是任天堂向来以控制开发成本著称，加上其中有5款是GB软件，开发成本很低，因此它们创造的利润绝非6款FF所能够比拟的。可见任天堂在美国市场所占的份额之大，即便是如日中天的PS也未能对其造成影响。近年来任天堂的辉煌便是以此打下的基础。（下表为销量前10名的大作软件排名）




←任天堂在美国的号召力是其他厂商无法比拟的，任氏软件风格很对老美的胃口。

1995～2002年北美游戏销售排行榜

序	游戏名称	机种	累计销量	销售额
1	超级马里奥64	N64	590万套	3.072亿美元
2	口袋妖怪・黄	GB	510万套	1.285亿美元
3	007黄金眼	N64	500万套	2.506亿美元
4	口袋妖怪・绿	GB	500万套	1.343亿美元
5	口袋妖怪・红	GB	480万套	1.289亿美元
6	超级马里奥赛车64	N64	480万套	2.373亿美元
7	口袋妖怪・银	GB	380万套	1.050亿美元
8	口袋妖怪・金	GB	350万套	1.021亿美元
9	塞尔达传说・时之笛	N64	350万套	1.942亿美元
10	偷车贼3	PS2	330万套	1.673亿美元

SCOOP

步美后尘，日本终推游戏分级 年龄划分将成今后游戏的标准

本刊综合消息　日本CERO（COMPUTER ENTERTAINMENT RATING ORGANIZATION，电子娱乐分级组织）近日在东京举办了一场关于在电子游戏中导入“年龄分级制度”的说明会。

根据该制度，未来在日本地区推出的电子游戏软件，在正式发卖前都将由CERO这个独立的第三方机关加以审查，然后根据游戏中有无暴力、色情成分及其程度，分为“全年龄对应”、“12岁以上”、“15岁以上”、“18岁以上”四个级别，并在游戏的正式包装上标志相应的级别标签，指引玩家选购适合自己的软件。未通过审查的游戏会被定为“发售禁止”的级别。不过CERO并没有权利禁止这些游戏发售。但CERO希望业界自律，不要把未确认级别的游戏推向市场。

在说明会上，CERO向与会的记者详细介绍了他们起草的“各级别审



←不知这样的游戏会分在何级？

查标准”。例如对游戏里的“出血描写”就分为“玩家控制的角色直接导致出血”和“非玩家控制角色导致出血”等几种。格斗游戏的分级也很严格，一款角色设计卡通化的格斗游戏会被定为“全年龄对应”，但是如果其中含有大量写实的搏斗画面，年龄限制就会有所提高。

这项分级制度将从今年10月1日开始实施，参与审查的游戏主机软件包括PS2、PS、N64、NGC、GB（GBC）、GBA、XBOX、DC、WS（WSC），不过PC游戏不包括在其中。

PC厂商拆台散伙，微软索尼虎视耽耽，游戏界变革的黎明也许就在眼前!!

业内人士独家精彩评述

由收购暴雪想到的变革

变革的黎明

借款190亿，VivendiUniversal大厦将倾 Blizzard等公司静候TV游戏界巨头收购



时间总是过得很快。9.11那淡红色的阴影还没完全从人们心头消失，我们已经迎来了世贸中心的周年祭奠。

那场灾难夺走的不单单是几千人的生命，更对世界经济造成了深远的影响，大批公司纷纷裁员倒闭，一批又一批坏帐、假帐的丑闻，随着世贸大厦崩塌的硝烟而显山露水。

Vivendi Universal也成为轰然倒下的一个巨头，假帐和190亿秘密借款使它一夜之间分文不名，但这也许将成为游戏界变革时代的黎明曙光。

大多数玩家都对世界第二大媒体巨头的Vivendi Universal没什么印象，但却不会不知道VU麾下三巨头的名字：Blizzard、Sierra和Universal Interactive。尤其是前两者，不但是PC游戏界经典的代表，就连电视游戏玩家对他们也敬畏三分：魔兽争霸、星际争霸、CS……这些令玩家疯狂的名字是他们的骄傲，也是利润和名誉的保证。

只可惜这些利润终究无法填补VU的巨大经济漏洞，事到如今，除了以20亿美元的一口价把他们打包出售之外，VU实在已想不出更好的办法。

有资格吃下这三家公司的大款并不多，正如业界所料，一旦挂牌，相信除了微软、世嘉和索尼三家之外，不会有其他的竞争对手。

究竟谁能在这笔拍卖中有所斩获，这是很多人所关心的问题，因为其结果将会对电视游戏主机激烈的竞争产生若干影响，但这个结果与可能由此带来的游戏方式的变革相比，就未免有点无足轻重了。

微软、世嘉和索尼，这三家电视游戏行业中的巨子，看中的无疑是Blizzard等公司的品牌和开发实力。可以想象，无论由谁来完成最后的收购工作，这些原本属于PC的超级大作都必然成为电视游戏的又一个专有金字招牌，那么，如何完成RTS和FPS从PC向Console的顺利转型，以继续维持其以往的荣耀，就是摆放在新东家面前的一个严肃话题了。

PC游戏和电视游戏之间的不相容，除了平台的稳定性有巨大差异之外，操作上的不同也导致了游戏之间互通的困难，而在这些困难中最难以协调的，无疑就是RTS（即时战略）和FPS（第一人称设计）。到目前为止，所有试图将RTS和FPS搬上电视游戏平台的尝试，在操作上无一不以失败告终（HALO算是一个例外，但是就连HALO也无法解决精确瞄准这一致命问题）。传统的游戏主机手柄虽然方便，但却无法重现鼠标点击的准确与高效，而它所产生的直接后果就是PC、Console两边的玩家都丧失了在电视游戏主机上尝试这两种游戏的兴趣。

那么，当Blizzard等公司改换门庭——比如说，改姓微软之后，现有的游戏操作模式必然会面临变革。只要微软（或者世嘉或者索尼）理智一点、不使用将鼠标与游戏同捆这种治标不治本的方法，家用游戏操控的新理念就很有可能被实现。而一旦这种新理念真的能够成为主机的基本配备，不但会有更多的优秀PC游戏能够被顺利引进到家用游戏平台上来，更为制作全新类型的家用游戏提供了有力的支持，而深陷于炒冷饭之怪圈、苦于找不到创新道路的游戏设计师们，或许能因此找到突破的关口。

文/特约撰稿人 王骏生

魔兽、星际、GS 代表PC游戏最高峰！



→《魔兽争霸3》发售后立刻引发热潮，长时间占据销量榜首，销量破百万，成为今年最畅销的软件。





↑→星际和GS是网吧中最热门的游戏，在PC界的地位相当于电视游戏的VF和生化危机！

★新闻短波★

●在日本销量近80万份的《王国之心》将于9月17日登陆美国。美版中会加入一些新BOSS，其中包括有FF7的Sephiroth和迪斯尼动画中的Ice Titan。

●SCEI日前公布了一款以功夫明星李连杰为主角的动作游戏《Rise to Honor》。李连杰将担任游戏的动作指导，并亲自做动作捕捉，力求充分展现中国功夫的神韵。游戏预计2003年推出。

●CAPCOM大作最新消息：PS2龙战士新作正式定名为《Breath of Fire V：Dragon Quarter》，游戏中包含一个全新的剧情脚本系统"Scenario Overlay System"，根据玩家的不同等级，同一场景里出现的故事情节会发生变化，预定今秋发售；GC《生化危机0》定于在11月21日发售，价格6800日元；GBA《街霸ZERO3》定于9月27日发售，价格4800日元。

●美国世嘉宣布：由于DC出局，针对DC构筑的名为SEAG Net的网络服务系统也将在今年底终止服务。不过在今年8月1日～12月31日这段时间玩家可以免费试玩，这大概是世嘉带给DC玩家的最后惊喜吧。

●SONY昨天证实他们已经收购了一家美国的游戏公司Incog Inc，这家公司曾制作过PS2游戏《Twisted Metal Black》。根据收购协议，拥有51名开发人员的Incog将会加入SONY在美国的Santa Monica开发小组，不过他们可以使用公司的原名，并且继续留在尤他州的公司现址办公。

●索尼将在东京电玩展前夕，于日本横滨国际展览馆举办一个名为"Sony Dream World 2002"的游戏博览会，展示内容包括游戏、计算机、网络和家电用品。出展日期为9月14、15日。

●KONAMI在本月19日宣布，他们已经撤消了对开发音乐游戏的韩国厂商ANDAMIRO的指控，同意ANDAMIRO提出的庭外和解。相信幕后的金钱交易一定不在少数。

●动画版FF(Final Fantasy：Unlimited)将被改编为手机RPG，原作中的人气角色均会在游戏中出现。由于游戏画面效果出色，因此备受期待。不过该游戏只对应日本手机用户，国内玩家再一次无缘FF了。

●XBOX第一款百万大作《HELO》将推出续篇，游戏对应网络对战。

●XBOX的霸王级游戏《铁骑》将延期到9月12日发售。游戏与同捆的大型控制器合计19800日元。



↑铁骑的操作杆真是庞然大物，尽管价值不菲，但对机器人铁杆的吸引力巨大。

ICO 续集精意制作中……



PLAYSTATION2

剑豪 2 成为天下无双的剑道之路

真剑对决!生死自负!剑豪之路武勇无双!!
战斗后数值变化和铭刀情况倾力大公开!!

PS2	厂商:元气	发售日:2002.6.27	
	类型:剑术 SLG	价格:6800 日元	其他:——

各位正在求道的修行者一定在绞尽脑汁地思考怎样才能有效地提升剑士的各项数值。为了给大家一个满意而准确的答案,经过整理日刊的资料,我们将在下面公开赌赛、道场的练习、与剑豪的战斗时各项能力的增加值,以及每一把铭刀的能力修正值。相信下面的数据对于想手持利剑独步江湖的修行者而言无异于雪中送炭。 责编/PERFECT

战斗结束后各项能力数值的上升情况



移居江户之后,外出时可以选择的菜单将大幅增加。在这里,我们将公开赌赛、道场(实名流派)的练习以及与剑豪的战斗结束之后,角色各项能力的上升幅度。参考右表,玩家可以更方便、更顺利地培养自己的剑士。千万不要浪费不必要的时间!

[各项能力的增加值]
=[打倒敌人数量×增加值+被打倒时增加值]×各角色成长率

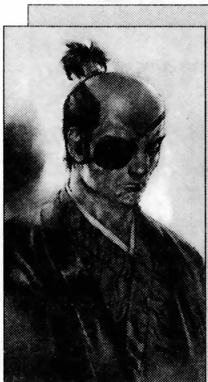
事件种类	类别	内容	增加值						
			豪腕	切れ	俊敏	见切り	精神	顽强	回复
赌赛(御前比赛)(武艺较量)		打倒杂兵	2	1	2	1	1	2	2
		被主人公角色打倒	3	2	5	2	2	5	5
		打倒主人公角色	12	10	15	10	10	15	15
		被剑豪打倒	10	10	15	10	10	15	15
		打倒剑豪	30	30	40	30	30	40	40
道场	手合比赛	与普通弟子交战	3	2	3	2	2	3	3
		不敌高足	15	10	20	10	10	20	20
		战胜高足	40	30	50	30	30	50	50
		不敌师傅	15	10	20	10	10	20	20
		战胜师傅	40	30	50	30	30	50	50
剑豪战	木刀	不敌剑豪	15	10	20	10	10	20	20
		战胜剑豪	40	30	50	30	30	50	50
	真剑	战胜剑豪	100	120	80	120	150	80	80

装备铭刀后剑士的能力变化

在地方官主持的比武大赛中,或者在以各自的铭刀为赌注的赌赛中获胜,玩家将获得不同种类的铭刀。装备这些铭刀之后,剑士的能力数值也会随之发生变化。右表揭示了装备各种著名铭刀时的数值变化情况。在比武大赛上获胜后得到的铭刀是随机决定的,但是在赌赛中玩家可以选择与拥有自己所希望得到的铭刀的剑士决斗。



正式名称	日文读音	各项能力值的增减情况						
		豪腕	切れ	俊敏	见切り	精神	顽强	回复
三条宗近	みかづきむねちか	250	0	50	175	250	175	100
古备前友成	まさつね	75	–125	–75	50	200	200	150
伯耆国安网	ほうきやすつな	250	–100	0	250	225	225	225
新藤五国光	くにみつ	50	–125	0	75	75	150	150
来国行	らいくにゆき	200	125	50	125	175	175	100
来国后	らいくにとし	175	100	75	125	200	175	125
五郎入道正宗	ごろうにゅうどうまさむね	250	0	0	225	250	225	200
古一文字	こいちもんじ	200	75	0	125	150	175	50
备前一文字	びぜんいちもんじ	250	250	225	100	175	175	175
备前长船光忠	びぜんおさふねみつただ	125	75	175	150	175	200	100
备有长船长光	びぜんおさふねながみつ	175	50	200	125	200	200	50
美浓兼氏	みのかねうじ	100	0	0	200	200	150	125
备前长船兼光	びぜんおさふねかねみつ	200	250	50	100	175	175	175
筑州左文字	さもんじ	75	125	125	150	150	50	125
孙六兼元	まごろくかねもと	150	250	100	175	250	175	175
伊势千子村正	いせせんじむらまさ	0	0	0	250	250	175	250
和泉守国贞	いずみかみくにさだ	125	150	0	75	125	175	175
埋忠明寿	うめただめいじゅ	175	200	50	100	175	175	100
越前康继	えちぜんやすつぐ	100	100	100	175	175	175	175
肥前忠吉	びぜんただよし	175	250	150	–125	–75	50	0
仙台国包	せんだいくにかね	200	175	175	175	125	100	100
和泉守藤原兼重	いずみかみふじわらかねしげ	200	–75	200	200	75	50	50
井上真改	いのうえしんかい	150	–125	50	175	225	250	175
伊贺守金道	いがのかみかねみち	175	75	75	150	0	0	0
津田越前守助广	つだえちぜんかみすけひろ	75	50	75	125	200	150	125
南纪重国	なんきしげくに	0	–50	0	–100	–50	75	75
长兽祢虎彻	ながそねこてつ	125	250	0	100	225	225	250
陆奥守吉行	むつのかみよしゅき	100	0	150	75	125	175	175
水心子正秀	すいしんしまさひで	150	75	50	150	175	175	175
大庆直胤	たいけいなおたね	0	–175	250	0	0	0	0
和泉守佑定	いずみかみひろさだ	0	0	200	150	–100	0	–75
源清历	みなもとのきよまろ	50	0	125	125	175	175	100
和泉守兼定	いずみかみかねさだ	75	75	75	125	200	175	50
吉冈一文字	よしおかいちもんじ	125	75	0	0	75	100	150



赌赛中搜集全部铭刀

在赌赛中可以获得坂本龙马、东乡重位等剑豪(共有16人)所拥有的宝刀。也就是说任何种类的铭刀都可以在赌赛中到手。比赛时双方使用木刀,因此没有生命危险。如果打算收集所有的铭刀,参加赌赛最合适。

PLAYSTATION

勇者斗恶龙怪兽篇 1・2

征战自由格斗大赛的铁则必须了解!!
唤兽必杀技、属性等要素一拳公开!!

GBA	厂商:ENIX		发售日:2002.5.30
	类型:RPG	价格:6800日元	监修:堀井雄二



黄金史莱姆，它的HP成长率极低，但是MP和敏捷度在所有的种族中是增长幅度最大的。不仅如此，它对于大部分特技都具有极强的耐性，在防御力方面可谓完美无缺。不论是作为伙伴，还是用它与其他怪兽交配，都非常值得信赖。 责编/PERFECT

竞技场是游戏中非常关键的设施，它在特瑞篇、路卡篇、伊露篇中均有登场。这次我们将向大家传授在竞技场S级大赛中必胜的方法！下文中网罗了培养怪兽时必不可少的特技和耐性，如果能够按图索骥，相信各位一定会在大赛中胜出。不过，为了培养能够在竞技场获胜的怪兽，请大家务必牢记如下的铁则。



强化怪兽的3条铁则!

① 不断交配强化各项能力!	不断用强力怪兽进行交配，提高各项能力。攻击力、防御力等能力对战斗影响极大，如果能够强化这些方面的能力最为理想。
① 努力充实各种战斗特技!	在冒险时所需要的特技与战斗中使用的特技有所不同，参加大赛的怪物，一定要掌握有利于战斗的特技。这点置关重要!
① 用HP较多的怪兽挑战大赛!	在大赛中无法使用道具恢复HP，因此必须尽量提高HP的数值。只有能够顶住敌人突然袭击的怪兽才能取得最终的胜利。



在S级大赛中取胜的秘诀

拼命提高能力值

首先要提高参赛的3个怪兽的每一项能力。提高能力值有两种方法，一是使用提高能力的种子，二是用强力的怪物进行交配，通常后一种方法获得怪物的能力值更高。要参加S级大赛，攻击力和防御力最低也要达到700，仅从这一点就可以看出，在S级大赛中获胜有多么艰难。



将性格转化掌握在战斗中最实用的特技

要参加竞技场的战斗，就必须掌握与怪兽战斗中的最实用的特技。这不仅包括能够直接给予敌人伤害的特技(咒文)，还包括为同伴恢复HP、解除咒语封印的特技(咒文)等。在掌握特技时要特别注意平衡性。下表中的特技(咒文)虽然只有高等级的怪兽才能够掌握，但威力超群！如果掌握了这些特技，那就能如虎添翼，在挑战竞技场时立于不败之地！

在战斗中的实用特技&咒文一览表	
攻击	えだはらい、さみだれぎり、しっぷうづき、スライムたたき、れむりこうげき、ばくれつけん、まじんぎり、マダンテ、マヒこうげき、みなごろし
辅助	いこつくはどう、くろいきり、さそうおどり、せいしんとういつ、バイキルト、パルプンテ、ひかりのはどう、ふういんのいのり、みかれしきやく
回复	ホイミ系、せいれいのうた、だいぼうぎょ、ベホマズン、みずのカーテン、めいそう、メガザルダンス、やいばのぼうぎょ

将性格转化为"热血"

怪兽的性格不同会影响战术的执行效果。在全部的27种性格中，唯有"热血"型的怪兽能够忠实地执行"全力猛攻"的战术。要改变怪兽的性格，使用改变性格的书是最便捷的方法。不过，这种书的价格很高，而且不同性格的怪兽，使用书的顺序也不同，因此要格外注意。



参加自由格斗大赛，获得贵重道具!

在路卡篇、伊露篇的S级格斗大赛中获胜后，竞技场就会出现新的"自由格斗大赛"。在这项赛事中，玩家可以挑战C级至S级比赛，不过这里出现的怪兽比以往的怪兽强大许多，所以一定要把自己的怪兽强化到极限再参加比赛。如果取得这项赛事的胜利，玩家会根据参赛级别获得不同的奖品，但是奖品是随机决定的。下表中为在各种级别中获胜后可能取得的奖品。

要特别关注超珍贵的品种：这个游戏里最特殊的种族，无疑是全游戏只有一只，并且无法通过配合等方法获取的——比如1的**わたぼう**和**マネマネ**(好在2里没有这样的家伙)。玩家千万不要随便把他们变成别的种族。因为这些怪兽往往是配合超珍贵怪兽的重要途径。倘若一不留神弄丢了，可是哭都来不及。

S级别		A级别		B级别		C级别	
アクセサリー	あたまがさそるほん	アクセサリー	あたまがさえるほん	アモールのみず	かしこさのたれ	いしのキバ	エルフののみぐすり
ちいさなメダル	ちからのたれ	いのちのきのみ	せかいじゅのしずく	すばやさのたれ	はがれのキバ	けんじゃのいし	しもふりにく
ふしぎなかぎ	ほしふりのオーブ	ちいさなメダル	ちからのたれ	ふしぎなかぎ	ぼうけんたん	せかいじゅのは	てんばつのつえ
まもりのたれ	ゆうじょうのつえ	ふしぎなかぎ	ふしぎなきのみ	コーモアのほん	やさしくなれるほん	やくそう	りゅうのうろこ

怪兽交配系统是这样的

本系列可以说是DQ中自由度最高的，因为游戏中所有的仲间都是玩家自己"量身定做"的，而决定怪兽能力的，便是整个游戏最有特色的配合系统。

除了一开始出生时拥有的基本能力和怪兽父母给予的魔法技能外，怪兽的成长极限、能学习到的特技和成长类型都是由这个怪兽的种族决定的。配合时先选择的怪兽将决定小怪兽的系统和种族：例如龙系怪兽和鸟系怪兽配合，若先选择龙系，则出生的怪兽是龙系的**プテラノドン**，反之则是鸟系的**キメラ**。配合出的小怪兽在其系统名称后面会有"+××"（暂且称其为"世代数"），这个数值和怪兽的基本种族共同决定了该怪兽的成长极限。具体公式是：成长极限=该种族怪兽的基本成长极限+世代数×2。由于只有少数种族掌握强力魔法，因此慎重地选择父母就是极其重要的。

刚出生的小怪兽的各项数值：攻击力、防御力、速度、智力、野性、HP和MP上限是由父母的基本数值决定的，计算方法为父母该项数值之和×0.269，也就是说，刚出生的怪兽的全部能力最高是538。小怪兽还可以继承父母持有的咒文，但是同时只能持有8种，所以要注意取舍。另外，查看迷宫地图的**レミラーマ**和安全通过损伤地带的**トラマナ**都非常有用，一定要尽早获得。

根据掌握特技快速检索怪兽



收集加育成
乐趣无穷大

相信有许多玩家每天都在苦苦地钻研怪兽的交配，立志成为最强的怪兽专家。在这里，我要告诉大家，培养强大怪兽最重要的一点是让它们继承强有力的战斗特技。不过，如果不是身经百战的老手，你很难判断实战中什么样的特技最为有效，应该优先考虑继承哪些特技。这次，我们严格挑选了20种非常实用的战斗特技，并列出了掌握这些特技的怪兽名单。有了下面这张表格，大家就会对拥有特技的怪兽一目了然。请大家利用特技的名称检索怪兽，以提高继承特技的效率，为了明天的战斗和怪兽们的优生优育，一定要培养出更加优秀的子孙后代。

度	特技名称	效果说明	可觉悟的怪兽	度	特技名称	效果说明	可觉悟的怪兽
5	いてつくはどう	消除全体敌人身上所有特技的效果，也可以消除"くろいきり"的影响。	ゾーマ、デスタムーア（最终）、ミルドラース（变身）	5	ひかりのはどう	消除同伴身上所有的异常状态和特技效果，为了以防万一必须保留。	ゴールデンスライム、にじくじゃく、くものだいおう、ゴールデンゴーレム、りゅうおう（变身）
4	くろいきり	令对方无法使用任何咒文，有自信在肉搏战中获胜的队伍应该积极使用。	よるのていおう、ロックちょう、キヤタピラー、じでくのもんばん、エビルスピリッツ、シヤドー、ナイトリッチ、ポムポムボム	3	ふういんのいのり	封印该回合敌人最后使用的一个特技，敌我双方均无法使用该特技。	エンゼルスライム、ピクシー
5	ザオラル（ザオリク）	确保死去的一名伙伴复活，如果没有该特技在对战中将寸步难行。	キングスライム、コニコーン、エグドラシル、オーク、マッドロン、だいおうイカ、マーマン	5	ベホマラー（ベホマズン）	回复己方全员HP，除了在"くろいきり"状态下均可发挥巨大作用，是必备的特技。	ホイミスライム、シヤンタク、ヘルコンドル、ライオネック、しにがみきぞく
5	さみだれぎり	给予全体敌人一次攻击，威力大于"ばくれつけん"。	スライムボーグ、じゆりゆうせんし、ソードドラゴン、けもののきし、ダンビラムーチヨ、ガンコどり、ひとくいそう、さそりアーマー、スカルウイダー、ずしおうまる、キラーマシン、アックスシヤーク、クラブマン、だいおうイカ、フイッシユライダー、エスターク	4	まじんぎり	可给敌人造成巨大伤害，敌人在"さそうおどり"和"まひこうげき"异常状态时命中率100%。	コアトル、ドラゴンマッド、バトルレックス、リザードマン、おおきづち　さそりアーマー、ギガンテス、マミーさまようよろい、トドマン
4	しっぷうづき	虽然攻击威力小于普通攻击，但是能够制敌先机，是给予敌人致命一击的法宝。	はわスライム、ウインクスネーク、アントベア、キラーパンサー、グリズリー、アクアマリンホーク、ひくいどり、キラーシックル、きりさきピエロ、ゆうれいせんちよう、キラーマシン、アクアパラソル、ヘルパイレーツ	5	マダンテ	虽然会耗尽所有MP，但是攻击威力极大，需要慎重选择使用的时机。	スライム、にじくじゃく
3	せいしんとういつ	虽然第一个回合无法行动，但是第二回合能够连续发动两次进攻。	グランスライム、マンドラゴラ、アクバー、まおうのつかい、ポセイドン、デスタムーア（最终）	3	みかわしきゃく	可以提高对于打击系攻击的回避率，不过处于"くろいきり"状态下时该特技无效。	スラッピーキラーエイプ、アアーラット、モーザダンスキャロット、さかさゾンビ、どろにんぎょう
3	せいれいのうた	该特技效果需两回合才能发动，不过可以同时让两名同伴复活，因此非常珍贵。	エンゼルスライム、キングアズライル、はなカワセミ、トーテムキラー	3	みずのカーテン	令敌人的一次攻击无效，可以作为对付"マダンテ"的对策之一。	アクアマリンホーク、キラーウエーブ、レイギガース
5	だいぼうぎょ	将所有的伤害减少到1/10，即使敌人使用"マダンテ"也不至于一击毙命。	ストーンスライム、オリハルゴン、アイアンタートル、にじくじゃく、ダンジョンえび　、うでくせきぞう、ひょうがまじん	3	みなでろし	虽然有可能伤害到自己人，但是威力绝大，一个人战斗时命中率100%。	ギガントドラゴン、ドラゴンマッド、ストロングアニマル、ヘルゴラゴ、あくまのきしオーガー、ボストロール、あくまのつぼ、メタルドラゴン、トドマン、りゅうおう（变身）
4	バイキルト	攻击力上升为两倍，与"せいしんとういつ"相配合，威力值得期待。	オリハルゴン、ガンコどり、コハクそう、ビーンファイター、マルチアイ、よろいムカデきりさきピエロ、ピクシー、のろいのランプ、グラコス、プチイール	5	めいそう	回复自身500左右HP，这是在"くろいきり"状态下为数不多的回复手段。	しんりゅう、キングアズライル、ゴーレム、りゅうおう
3	パルプンテ	虽然该特技的效果难以预测，但是毕竟有一举扭转形势的可能性，不能轻易舍弃。	ゴールデンスライム、ワンダーエッグ、ワイトキング	5	れんぞくこうげき（ばくれつけん）	连续攻击4次，虽然会心一击的概率不大，但仍是打击系攻击的主力。	バピラス、やまたのおろち、キングレオ、グリズリー、ローズバトラー、スカルスパイダー、ジヤミラス、がいこつけんし、ボーンプリズナー、キラーマシン、イカずきんダゴン、マッドロブスター、エスターク、デスピサロ

注：上表最左侧的"度"列为该项特技在战斗中的实用程度，数字越高越实用。

以上部分内容由铁杆合作组提供！

任天堂 VS. FAMI 通体制

ENTER BRAIN 公司所犯下的道德罪行







●距今已经有一年多时间的起诉案件，至今仍然没有令人满意的答复……虽然我们在去年也曾经报道过该事件，但却因为审理一拖再拖而从我们的视线中渐渐消失了。不过事情并没有就此完结，这次我们就深入的来剖析事件的发展以及问题的所在……

●ENTER BRAIN 公司由于违反防止不正当竞争法和著作权法而遭到起诉。为何会招致被起诉这种最糟糕的结局呢？



■什么是防止不正当竞争法？

是为限制不正当竞争行为而制定的法律。以不正当竞争为目的的模仿行为构成违法。被模仿者可要求停止模仿行为、要求损害赔偿、采取信用恢复措施。

构成不正当行为的主要行为：

1、同行业或经营类似业务者，将社会认知度很高的他人商品标志（商号、商标、容器、包装等）用于自己商品上，与他人商品混同的行为。

2、使用他人的知名品牌，对其品牌所拥有的宣传效果和信用"搭便车"的行为。

3、在原版商品自销售日起 3 年内销售与原版商品一模一样的商品的行为。

4、对其他公司的制造技术情报和顾客清单等，以欺诈或窃取等不正当手段获得并使用的行为。

5、对存在竞争关系的其他公司，捏造有损该公司营业信用的事实，造谣生事的行为。

2001 年 5 月发售的"尤多娜英雄战记——泪指环传说"（以下简称"TS"）的内容酷似任天堂招牌的"火焰之纹章"（以下简称"FE"）系列。购买该游戏的大多数玩家可能会感叹："真没办法。"因为制作"TS"的正是"FE"的生身之父加贺昭三。虽说玩家们感到很无奈，而作为任天堂方面对此并非无动于衷。其与 INTELLIGENT SYSTEM（以下简称"IS"）公司已于 2001 年 7 月对 EB、TIRNANOG 以及加贺先生，也就是对两家公司和个人以"违反防止不正当竞争法和著作权法"为由提起诉讼，并上禀法院。以前，"TS"曾因以"EMBLEM SAGA"命名对外发表该作品而遭到任天堂方面的多次警告，最终还是发展到起诉这一步也在情理之中了。因而大家的疑问也渐渐从"任天堂为何要起诉？"而变成"EB 为何没能在被起诉前就把问题化解呢？"看看拿出防止不正当竞争法这一法律武器的任天堂和 IS 公司的态度，并不难看出他们的想法。事情既然如此清楚，按理说 EB 方面应该能拿出好的对策才是。可是，EB 方面采取的对策却并不充分。其对策的"拙劣"正是此次事件最大的疑问点。为何通晓游戏宣传媒体的 EB 会采取这样的行为？如果要说 EB 不讲道理的话，我们只能说 EB"犯下了道德罪行"。到底这次诉讼的背后潜伏着什么内幕呢？



←EB 携《FAMI 通》对付任天堂？虽然许多人并不相信两者会拉开阵势明枪，但私下里暗箭却没少来往，媒体与厂商间的对抗，谁是赢家？

大事记

1990 年 4 月	"火焰之纹章 黑暗之龙与光明之剑"发售
1992 年 3 月	"火焰之纹章外传"发售
1994 年 1 月	"火焰之纹章 纹章之谜"发售
1996 年 5 月	"火焰之纹章 圣战系谱"发售
1996～97 年	加贺先生频频登上游戏杂志
1998 年	"火焰之纹章"下一代游戏在 64DD 上发售的消息发布
1999 年 6 月	"火焰之纹章 64"宣布从 64DD 转为卡带
1999 年	加贺先生离开 IS 公司，创立 TIRNANOG
1999 年 9 月	"火焰之纹章 多拉基亚 776"发售
2000 年 1 月	加贺先生在 1 月 21 日发售的 FAMI 通杂志上露面，并发表了关于"火焰之纹章"续篇的谈话
2000 年	任天堂警告违反防止不正当竞争法和著作权法
2000 年 9 月	"火焰之纹章 64"宣布开发中止而转向 GBA
2001 年 4 月	"EMBLEM SAGA"改名为"泪指环传说" 《电击 PS D》上收录的"泪指环传说"体验版是"EMBLEM SAGA"
2001 年 7 月	任天堂和 IS 公司以"违反防止不正当竞争法和著作权法"向 EB、TIRNANOG 和加贺先生提起诉讼
2001 年 9 月	东京地方法院一审
2001 年 10 月	东京地方法院二审
2001 年 12 月	东京地方法院三审
2002 年 1 月	东京地方法院四审
2002 年 3 月	GBA"火焰之纹章 封印之剑"发售
2002 年 4 月	计划在东京地方法院召开第五次公审



要将此次“泪指环传说”(以下简称“TS”)法院之争的焦点用最通俗的语言表现的话，那可以归结为一句话，即“火焰之纹章”(以下简称“FE”)和“TS”到底如何相似。是否相似到可认为是其续篇的地步？

■系统不是类似而是酷似

首先从被称为游戏骨架的系统方面来考察。“FE”作为一部优秀的 SRPG 游戏，被当作“捷径”来“应用”或“模仿”似乎也不足为奇。事实上，和“FE”并驾齐驱、带引了 SRPG 主流的游戏“Tactics Ogre”(奥伽战争)对许多作品都产生了影响。但是，除一部分作品外，“主流作品的影响”却从来没有出现过问题。为什么呢?这是因为每部作品都有其自身特有的“游戏性”。如果“FE”是人物之间“一对一”的话，那就用以人物为指挥官的“多对多”方式来表现。另外，如果要通过在绘图方面的鲜明特色来显示出视觉的差异，可以从同样是 2D 地图画面转化为在战斗场面切换画面的形式，这样就不会发展到起诉到法院的地步。

那么，“FE”和“TS”是怎样呢？只能说实在是太“相似”了。包括地图画面和战斗画面，绘图方面令人不难想象是从“FE”进化而来，最主要的是游戏系统的主干——人物的作用和“FE”丝毫不差。装甲骑士系列和战士系列 HP 和守备能力都很高，成为部队的“屏障”，天马骑士能令地形效果无效但投射系列武器很弱，盗贼 HP 和防御力很弱但反应机敏可以打开密钥等等。每个人物的特征非常类似，而且“FE”和“TS”的参数设置也几乎相同。这样，玩家在游戏时所进行的思维逻辑自然而然也会是相同的。此外，“FE”中最具特色的“一旦牺牲无法复活”部分也完全一致。这样自然会令玩家产生一种“错觉”，不知是在玩“FE”还是“TS”。事实上很多“FE”玩家是把“TS”放在“FE”延伸线的位置上。

从内容上看，“TS”可以视为“火焰之纹章”(以下简称“FE”)的正统继承人。首先是参数和计算方法两者几乎一样。因此，尽管在富有特色的等级或者是武器、技能等方面“TS”增加了种类，但基本是继承和发展。支援效果和二次攻击等“FE”所特有的系统也完全继承了下来。由于主干部分完全相同，所以在地图的构成和敌人的配置等方面所采取的方式也一样。当然在战术上的理论依据也如出一辙。武器的更替、飞行部队的使用方法等在“FE”上通用的技术在这里也几乎原样照搬。再就是游戏的感觉。在同伴只要有一个牺牲就必须重启的“FE”上，稍有闪失就丢掉性命。另一方面，由于缺少随机要素，所以必须不断重启，像摆残局那样提高战术。这种游戏时的感觉在“TS”上得以再现。因此，如果撇开法律问题来看，“TS”是一部品质极高的“FE”系列游戏的续篇。(文：村井良介)

●接下来是故事情节方面

失去祖国的王子转战各地夺回自己的祖国，进而打倒强大的恶魔——这一基本线索‘FE’系列和‘TS’完全相同。故事情节线索一样的话，受游戏平衡性的制约，人物的设定也容易雷同。也就是说，去除故事情节的统一性和矛盾点的话，其结果最终是一个方向。

进而，在战斗部分的故事情节也密切相关的“FE”和“TS”上，如果环境相同，则它们的地图构成也如出一辙。尽管在故事情节的展开和“世界”有所不同，但由于其主干部分是完全一样的，所以在故事情节方面“TS”和“FE”之间的关联性是不容否认的。



罪魁祸首？

从以上事例可以看出，“TS”的游戏内容依赖于“FE”。这一点大家都明白。问题的核心应该是为什么“TS”要以“FE”的模样公诸于世呢？而由熟知游戏业界的 ENTER PRAIN 来发售这一事实加深了问题的严重性。

检验《FAMI 通》的影响力

《FAMI 通》体制和任天堂之间的力量抗衡

《FAMI 通》在游戏业界里的地位如何？任天堂又是怎么看待《FAMI 通》的呢？



没有人会怀疑《FAMI 通》在游戏业界内的广泛影响。该杂志是唯一一家容玩家、零售店和厂家信息为一体的游戏杂志。

它被厂家方面称为“《FAMI 通》SHIFT”，向来比其他杂志提前 1 周提供新推出游戏的信息。一般在 3 个月前作为“速报”先在《FAMI 通》上刊登报道，之后才在其他游戏杂志上刊载。如果没有经过这道程序，很有可能是《FAMI 通》的编辑部认为“没有编制特辑的必要”，从而不予以积极对待。在“速报”上刊登可以向玩家传递有关信息，同时也成为向预定游戏的零售店提供信息的一种手段，因此已不可避免要经过这道程序。《FAMI 通》以“《FAMI 通》合作贩卖店”的形式与 TUTAYA、游戏专卖店、包括伊藤洋华堂等 OMS 在内的约 300 家店铺、以及 SEVEN－ELEVEN 等 2 万家便利商店合作，销售业绩用排行榜来评定。日本全国有大约 1 万家游戏商店，它占据了其中的 30％以上。远远超过了其他如 MEDIAWORKS(2000 家店铺＋便利店)、ORICON(1000 家店铺)、MEDIA CREATE(非公开)。因此，“《FAMI 通》”的排行榜最接近于实际市场占有率。

“《FAMI 通》合作贩卖店”已成为一种品牌，在这样的店铺入口处，都挂有贴着“《FAMI 通》”标语的挂幅，以让用户对店铺产生安全感。而且，这些商店都无偿或低价发送《FAMI 通》杂志。当然，作为预定资料，店铺经营者是必读《FAMI 通》的。

另外，“CROSS REVIEW”在玩家和零售店有很大的影响力。由 4 位名手打分，满分 40 分，能否打到 30 分以上“进入殿堂”对游戏销量将产生巨大的影响。“CROSS REVIEW”的评定结果会在游戏信息刊登杂志销售 2 周后内部通知厂家。如果“进入殿堂”，《FAMI 通》会把“进入殿堂”的标签发送厂家，以后可以贴在游戏软件的包装盒上。玩家在零售店看见这些标签，就会感到该游戏品质已得到《FAMI 通》的权威认证，从而安心购买。对于厂家而言，收到了在《FAMI 通》杂志上和零售店两方提升玩家认知度的功效。

总有传言说“CROSS REVIEW”的打分 1 分 100 万日元，以作为“给厂家打广告的交换条件”。另一方面，许多相关人士指出“绝对不存在不正当操作”，事实情况怎样不得而知。但是压力肯定有，那就是在给厂家做宣传、推出新游戏信息时一定要突出《FAMI 通》的良好形象。

微软于 2001 年 8 月面向零售店举行了“XBOX2001 夏季会议”，当时在最后邀请《FAMI 通》主编滨村弘一登场发言“对 XBOX 充满信心”。这就向零售商店表明了支持 XBOX 的态度。也可以说这是《FAMI 通》意图扩大对游戏机主机影响力的一个重要事件。

《FAMI 通》被誉为“行业杂志”的原因也在这里。ENTER BRAIN(以下简称 EB)构筑起了一种“《FAMI 通》体制”。有外国记者说，这种信息管理“歪曲了日本游戏宣传媒体的健康发展。”

任天堂与《FAMI 通》两不相欠

但是，有一个厂家并不买它的帐。
它就是“泪指环传说”的起诉方——任天堂。



《FAMI 通》的购买读者群大多是中学生到 25 岁以下的所谓年轻阶层。这一阶层与在小学生中极有号召力的任天堂并不冲突。因此，任天堂对《FAMI 通》并不买帐。

与任天堂联系最紧密的是拥有《月刊 CORO-CORO COMIC》的小学馆。其销售数量为 200 万份，是《FAMI 通》的 10 倍以上。全国 800 万人的小学男生约有半数购买它的杂志，其影响力可见一斑。其引领“口袋妖怪”一路畅销的实力令人赞叹。

百万畅销游戏“任天堂明星大乱斗 DX”的正式大会从 1 月至 3 月，在任天堂和《COROCORO COMIC》的共同协办下，由地方电视台主办在全国展开。结果小学生的认知度几乎达到 100%。但是，这一信息在《FAMI 通》上却完全没有登载。

另外，“《FAMI 通》合作贩卖店”里，有一家在玩具市场极具影响力的商店不在其列。这就是拥有百分之十几市场占有率的日本 TOYSRUS。任天堂在 GC 发售后，为加强合作关系，指定 TOYSRUS 为其特约经销店，设立了专柜。2001 年末的商战中该成果充分体现，成为拉动 TOYSRUS 销售额上升 16% 的主要原因。有的零售店有关人士说：“GC 游戏软件的销售成绩比起不为其披露信息的《FAMI 通》排行榜信息要好得多。”

任天堂和小学馆联系的紧密从攻略书的销售状况也可看出。任天堂的游戏一般由小学馆、EB、每日 COMMUNICATION 三家公司发售。但是，1997 年以后以“任天堂正式向导”命名的仅有小学馆一家。而且，在正式刊物上必然登在头版，和游戏发售时间几乎同时发售。其他出版社的发售情况则多少要晚一些。特别是最近多次发现，EB 出的攻略书要晚 2 个月才上市。这看来与法院诉讼有很大关系。“《FAMI 通》体制”虽然是一个强大的体系，但另一方面它又站在一个非常微妙的位置上。可以说，任天堂的立场十分强硬，在“TS”裁决上它不会丢失任何东西。

ENTER BRAIN

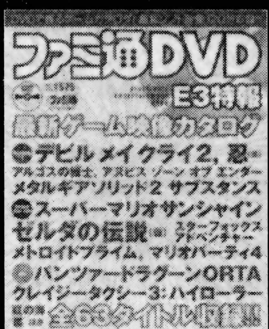
为何要在“泪指环传说”游戏上明知故犯？
ASCII 十分需要流行游戏。因此产生了“泪指环传说”。



◀在 EB 旗下拥有很多期刊杂志份量和压倒性的声势使其在业界的影响举足轻重。而老牌厂商任天堂与它打官司会不会吃亏呢？



▲EB 旗下的 DVD 光盘杂志，一些新公布的游戏动画都会收录在里面，这些内容可以说是独家公开，也因此在日本市场成为又一块人气招牌。



◀一些业界的新鲜内容也会由 FAMI 通抢先报道，除了书刊外，光盘媒体也大量推出，数量和质量上都是最好的。

为何 ENTER BRAIN 的“泪指环传说”（以下简称“TS”）问题最后会发展到任天堂提起诉讼的地步呢？其中间阶段风险就已经很明显了。“火焰之纹章”（以下简称“FE”）系列是加贺昭三先生在任天堂相关公司 INTELLIGENT SYSTEM（以下简称“IS”）公司任职时，企划并制作的游戏软件。由于其 SRPG 的独特趣味性而吸引了大批核心玩家。由任天堂发售的系列累积销量达到 200 万套。加贺先生从 1987 年开始从事开发，全程参与了 1990 年后发售的 5 个游戏。

加贺先生 1990 年夏离开 INTELLIGENT SYSTEM，成立了新公司 TIRNANOG。之后开始开发于 2001 年 5 月 24 日发售的“TS”游戏（原名“EMBLEM SAGA”）。

据有关方面透露，加贺先生与 IS 董事长北西亮一私交甚笃，其辞职的原因并非公司内部关系紧张。许多有关人士说，“FE”系列的开发完全没有受到任天堂的束缚，是在轻松自由的气氛中进行的。

那为什么加贺先生要另谋高就呢？有一种看法认为他希望能在 PS 上尝试开发。虽然在 64DD 上一直开发着“FE”的最新作品，但由于容量较小，开发 RPG 在性能上受到限制。因此，有人推测可能在 CD-ROM 上的开发更能吸引他。

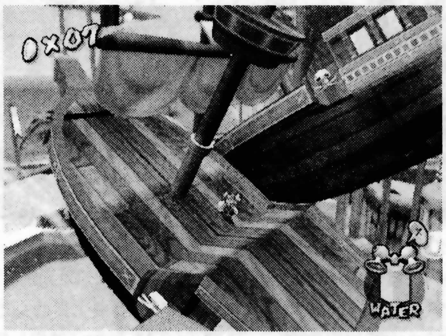
众所周知，《FAMI 通》的主编滨村弘一先生是“FE”的忠实玩家。有一个著名的逸事，他为在“CROSS REVIEW”上没把“FE”系列都打上 10 分而感到深深悔意。关于 TIRNANOG 设立的背景尚不明朗，但不难揣测滨村先生是同意加贺先生的请求的。

■故意强调与 FE 的相关性

问题从 ENTER BRAIN 所谓故意强调和“FE”的关系的通告而起。

在《FAMI 通》（2000 年 1 月 21 日号）作为“紧急速报”登载了两页对加贺先生的访谈，这可看作是对玩家的实质性通告。它在文章开头就强调了与“FE”的关系。

“这部新作是继承了‘FE’世界观的正宗作品。由于游戏的新系统能充分发挥主机的性能，游戏性会上升一个台阶！”



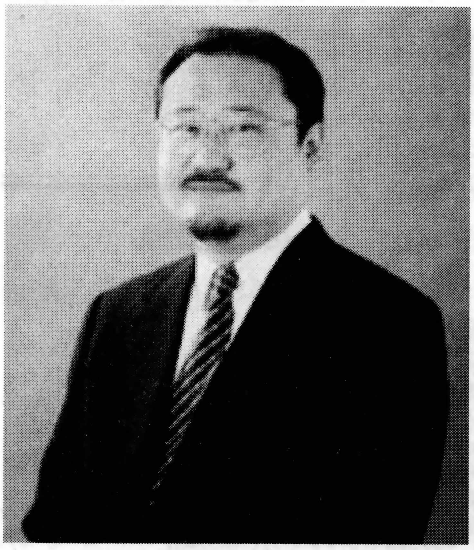
↑最近的一次矛盾直指“马里奥”，评论时间压后两周，直到游戏都上市很久了，评分才匆匆给出，问题的严重性可见一斑。

加贺先生在访谈中也承认了其相关性。“过去我制作了 5 部发生在三个大陆上的故事。‘ES’作品以第四个大陆佛塞里亚为舞台，其构成主干部分的世界观完全一样。”“该作品故事发生的年代与第一代‘黑暗龙和光之剑’相同。”

另外，1 月 13 日在 TV 东京播出中的由 EB 提供的《GAME WAVE》里，有这样一个通告，“继承了火焰之纹章世界观的正宗作品登场。今后请关注后续报道。”

后来，在众多玩家中已被认知为“FE”的后续作品。在“FE”玩家的主页上，两者看不出任何区别，由此可见一斑。

任天堂从这个月起，再三对 EB 和 TIRNANOG 提



↑EB的取缔役浜村弘一，也是《FAMI通》的总BOSS。

出警告，由于该作品酷似“FE”，将造成侵害著作权。（朝日新闻2001年7月25日）

但是，EB仍继续从事开发。因为它所属的ASCII集团正面临财务危机，再有什么困难也必须要把热门的游戏发售出去。ASCII公司在2000年9月的财务中报中显示，由于游戏软件制作的中止造成44亿日元的特别损失，2001年度前3个月赤字为39亿日元，业绩出现下滑。这样，ASCII集团已经连续3期赤字了。可以看出，当初计划以“ES”的命名在2001年3月29日这一会计年度决算末期发售，其目的也在于缩减赤字。

但是，结果2001年2月5日决定将发售日推迟到5月24日，这样就赶不上年度末期决算了。取而代之的，2月16日起在游戏软件贩卖店开始了所谓可领取特制光碟的大规模“预约宣传”活动。因为ASCII集团的状况并没有改变，其销售额不可能在短期内得以改善，他们必须拿出实际成绩。

《FAMI通》对此也大肆宣传，CROSS REVIEW打出了32分，成为黄金殿堂。

然后在宣传活动终止前17天，也就是4月2日，突然将游戏名称改为“泪指环传说”。虽然具体因为什么并不知道，但据说由于任天堂的强烈警告，改名是为了避其锋头。通过改名，表面上可以切断与“FE”的联系，希望借此得到任天堂的理解。

结果，2001年7月，任天堂和IS公司以违反防止不正当竞争法和著作权法向东京地方法院对EB、TIRNANOG和加贺先生提出诉讼。



■结合始于2000年1月的“不和谐感”引出的几个疑问……

■“泪指环传说”对于游戏业界意味着什么呢？问题在于找不到其真正意义所在……

■轰动性和预见的乐观化

“问题”开始于2001年1月21日发售的《FAMI通》。而且相当具有轰动效应。处处可见煽情言辞。“该系列最新作‘EMBLEM SAGA’（以下简称‘ES’）的画面首次独家公开！！”这句话的意思可就深了。明显让人感觉是“火焰之纹章”（以下简称“FE”）的续篇，而且，在具体文章中加贺先生多次强调了与“FE”的关联性。

这样宣传的意图何在呢？是不是他们认为任天堂会听之任之？可能后来他们受到任天堂的警告，将“ES”改名为“泪指环传说”，但广告却大肆打出去了。尽管受到任天堂的警告，但他们可能认为改个名称或进行微调就可以将事态平息。EB就是基于这样“乐观”的想法开始发售“TS”。他们以为任天堂不会因此而真的发怒……。

■任天堂当真了

由于任天堂的起诉，争论的场合转向一纸裁决书。现在已进行了4次公审，仍是没有进展。但是，在第三次公审时，EB方面提出了一纸令人难以置信的文件。

“游戏开发的核心人物如果是同一人，风格类似也在所难免。”并举出“TACTICS OGRE”和“FF TACTICS”（以下简称“FFT”）的例子。这样的话语作为法院上的争论可能在所难免，但从“热爱游戏”或者说利用《FAMI通》这一媒体“引领游戏业界蒸蒸日上”的EB嘴里说出来实在让人不敢恭维。“TACTICS OGRE”和“FFT”问题的严重性电玩迷都能理解。但是，忽略问题点而说成“开发者相同所以风格相似”，这未免是诡辩。说得更直接一些，根本就是“明哲保身之辞”。而且，进行这番诡辩的是《FAMI通》的EB。是一家不断推动业界发展的游戏宣传媒体。

■是前卫作风还是明哲保身？

如果把此次事件出于好意来解释的话，可以看作是“拯救了”作为大型厂商任天堂的开发者而受到制约的加贺先生。有人从中干涉就不能随心所欲地做游戏。而EB与之合作去改变游戏业界的结构……。但是，这种情节设置太过于好意了。如果能够这么识大体，就应该在《FAMI通》上“那样”撰写文章。而且也应该没有必要制作与“FE”如此接近的游戏。

“ES”发布以后，《FAMI通》上没有轰动效应的文章刊载，反而满是“明哲保身”的文章。

比如在“TS”的CROSS REVIEW上，4位“评论家”里有两位这样说：“模拟RPG的捷径”。

这作为表现“TS”的言辞是恰当的。但是，这种言辞也可以表现为类似“FE”。事实上，《FAMI通》2002年2月15日号里在“HOSHIGAMI（星神）”的CROSS REVIEW上，3位评论家拿出“TACTICS OGRE”的固有名词。其中2人甚至还言及“类似‘TACTICS OGRE’”。评点“TS”的评论家们难道真的没有感到“FE”的影子吗？

“TS”压缩了ASCII的赤字

但是，从拿出的成绩单来看，“TS”对ASCII集团的贡献是很大的。2001年9月的中报显示，ASCII单独赤字为56亿日元，而与此相对，整个集团的赤字为26亿日元，也就是说子公司挣出了30多亿日元的利润。其中，“TS”销售出大约35万套，产生了10多亿日元的利润，占了全部利润的三成以上。但是，ASCII集团仍未摆脱困境。而且，有关人士指出，受国内游戏市场缩水的影响，EB的各个杂志“除《FAMI通》外，全部赤字。”

法院方面尚未最终裁决，不知结果何时出来。有人认为不可能在桌面下进行磋商结案。

但是，问题在于EB明知自己是搭“FE”品牌的便车，却仍然大胆进行了销售。这不禁让人怀疑是否在初期的企划阶段使用了什么手段。从尊重制作人的“作家性”的角度来看，这是一个不好的开端。

为何要做这种选择呢？



敬请期待下期完结报道

新闻小道：

●原来在QUEST制作“TACTICS OGRE”的松野泰己先生，后来成为史克威尔的职员制作了“FFT”。由于其游戏系统非常类似，在玩家中引发了褒贬不一的争论。但是，没有上升到公司间起诉、请求法院裁决的地步。

●“TS”的体验版多次更换媒体发送。游戏名称叫做“ES”，主人公的发色仍是兰色。由此看出更改游戏名称并非制作方的真实意图。

游戏系统必须可靠

系统很难完善：一开始就得走对

走媚俗路线的游戏看上去往往华丽无比。研判一下它的系统吧！你会发现无聊透顶……

游戏系统的可靠性乃是一道分水岭——游戏制作者的实力高低立现……

责编 XTT13★41

■系统？

游戏是让人玩的，它不是电影，情节再好的游戏也比不过电影或是一本小说——如果不能从游戏中获得“按键的乐趣”，空谈情节何用之有？所以任何游戏一定有一套属于自己的系统存在，以让玩家能够将游戏“玩”而不是“看”下去。

这里仅以 ACT 为“系统”谈论的核心。乃因 ACT 贵为王者，其他各类游戏的乐趣，皆莫大于 ACT，就是因为其缺之按键！

就动作游戏而言，系统的用处是让玩家操纵的目标对象能够以“最高效率”行动起来。效率的高低，应是在“一定的时间内”给予玩家以“最大的按键乐趣”。话说着简单，却不是一般厂商能够做到。

■对比

一些混水摸鱼的取巧作品，或是那些剽窃他人创意的游戏，不在讨论之列——它们不值一提。

下例只作说明之用，并不“绝对”。挂一漏万已是必然，请读者包涵。

■玛莉和索尼克

平面时代，此二作品应是索尼克逊于玛莉。纵有高速作为后盾，但玛莉的细腻，索尼克无论如何不能与之比肩。

二者在对跳跃的理解上全然不同。玛莉有“投”的设定，容易与跳跃形成“复合运动”。GBA 版玛莉 A1 将“跳跃”演绎到极致，而玛莉 A2 则代表了 2D ACT 的综合最高水准。

虽然玛莉和索尼克在操作上都属于“简”，即是说系统简单，但前者融合了更多的技巧与谜解，索尼克则相对单纯。

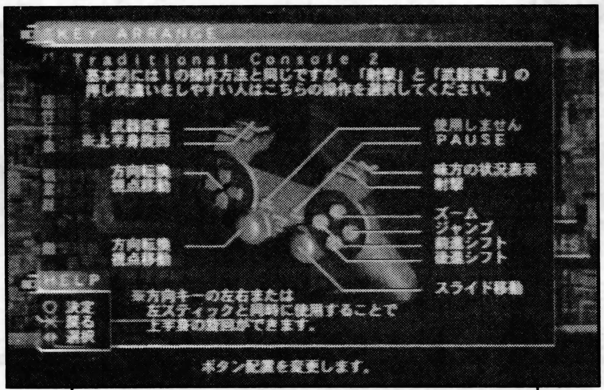
这种情况一直延续到 3D 时代。DC 版的索尼克冒险 1 是索尼克冒险 3 出来之前唯一可与阳光玛莉匹敌的 ACT 上佳之作。

阳光玛莉操作复杂，GC 手柄的设计几乎完全为了这游戏。对比之下，索尼克冒险 1 的操作要简单，系统面儿稍逊，但其以丰富的情节（即游戏中的 AVG 部分）和若干位魅力不在玛莉之下的角色的“参入”而有效弥补了这一缺陷。

阳光玛莉的系统仍以“跳”为主，索尼克冒险也一样。玛莉还有一定的射击要素（水泵枪），索尼克则是人体炸弹，二者在游戏过程中有很多地方非常相像（索尼克朋友们的技巧不算），尤其的，二者都有“寻宝”这一重要设定。

■SF 和 KOF

SF 确立 FTG 这一重要的 ACT 分支。但它也必须回到“按键的乐趣”这一根本，比较而言它更重视



猜测对手的步骤。“一击不必杀”，使它与后来的 KOF 格格不入。

即便经过 ZERO 等的重重进化，到 3RD 时代，SF 加入 BLOCK 等多项重大系统，在按键的乐趣上恐仍是逊于 KOF 的。

KOF 玩家游戏时手上还是很忙的。虽然少年街霸也能打出令人脱帽的伟大攻击，至少 KOF 的援护攻击可以证明，“按键”上 SF 不是对手（？）。

系统上，SF 基本只有一种跳，也就是跳过去必被高手反击的“跳”。听说，KOF 的跳跃种类多，从战术上讲，其供对战双方选择的项目更多，一定程度上有利于打破僵局——想必其他的由 SNK 着力加入的“复杂系统”亦有此意吧。

然而我们并不能说，胜任复杂操作的 KOF 高手就一定比 SF 高手高明。KOF 的种种系统是否说明拳皇比街霸在 2D 格斗领域中的进化要“高等”一些，也不能定论。

SF 属于万年不变的系统，单一的六键，变化较少。为改变这一状况，卡普空把心思全花在了自家旗下的“VS”系列上。

遗憾的是，无论是少街 2 的 OC 系统还是Ⅲ系的 BOLCKING，皆未形成大气候。被 KOF 的援护等系统压倒了气势，这是事实。

不过，从整个 2D－FTG 看，呈现出“江郎才尽”的样子。系统已无法进化。这说明原先的基础是扎实而完善的。（**FTG 的判定是内部系统。如果不能把判定部分设计得深奥而有效，则必为失败之作。**）

■VF 最高

VF 始终站在三维格斗的制高点上，正因为它拥有一套天生严密的空间格斗系统——包括受身、闪避与有效的摔投系统。流派的确实存在，角色使用上的“初/中/高级者向”的确实设定，使 VF4 鹤立鸡群。一个及时的多指令投拔和恰到好处的闪避攻击，就已经把 FTG 进化为一种高深的“空间竞技”。

完美的指令输入设定已经和人物动作吻合，GPK 三键的效率之高令人惊叹。

VF4 胜就胜在系统上。起点上的胜利，是系统上的胜利，也是永远的胜利。

铁拳 3 的胜出的因素一部分在于对手 VF3TB 过分艰涩。其后续作品 TT 的出现令战术选项更加多变，赢得市场也是意料之中。但铁拳 4 由于系统存在问题，比如它在简约的潮流下玩起“高低差”、招式节奏“迟钝化”等方面也比前作生硬，使它无法禀承铁 3 对普通玩家的吸引力——其“招式判定”值得商榷（怀疑是个大败笔）。

DOA 拳脚返的设定，妙在一个“返”字——尽管后来“返”的指令输入改为“必须与方向指令结合”——但这丝毫无法改变这游戏格斗理念不明确的“亮点”。很难想像一局 60 秒的格斗，十秒钟内攻方打出三次攻击被守方全部返掉而死的景象……

■彩京与 CAVE

彩京的招牌系统是蓄力枪。事实上 STG 的系统也包括弹幕规律（即是内部系统）。至今天语本人只能适应彩京到 1945 为止的三代作品，即彩 1、彩 2 与彩京三代（至多再算上一个横版战国 TENGAI）。后来彩京的弹幕设定变了。

变得有点向 CAVE 靠拢，最终以“黔驴技穷”的态势而悲惨收场。彩京似乎再也没有了当年制作 GUNBIRD 时的灵感（飘逸的 STORY 和人设思路，天衣无缝的射击感觉），而转向麻将游戏。

CAVE、ATLUS 以及后来一些公司，在射击感觉上走的是与彩京不同的路子，一开始即如此，并在日本形成一定影响，主要表现在其密集弹幕的设定上。这种密不透风的慢型弹幕，令一部分追求射击爽快感的早期迷友感到迷茫。“射击”游戏变成了“躲子弹”游戏？

STG 的没落，我看还要大于 FTG。系统乱套之后，血统已不纯正，身价一定暴跌。

■系统，还是系统！

系统的胜利＝永远的胜利。这话的一个很重要的证明天语认为是 DDR、BEMANI 或是 POPMUSIC 等音乐节奏型游戏，它们的全系列在系统上几乎都未有变化。

KONAMI 创立并维持一种可靠的系统——无论节拍“进化”到多快，在这种系统下高手能够保持“完胜”——这是最关键的地方！

跳舞机 4 个箭头就够了，多两个斜的反而不讨好。单一而稳定的系统，往往与无限的发挥相对应。如果一种系统能够让高手笑让菜鸟哭，那这样的系统一定是完美的（一个看似简单然而潜力巨大的系统并不因为菜鸟的“适应不能”而掉价，相反，这种“潜力”的渗透将让菜鸟愈发流泪）。

而如果某游戏的操作系统上所有人笑，那它也可算是完美的（如“阳光玛莉”？）。

怕就怕一种系统只让菜鸟笑而让高手不屑，这说明它还存在重大缺陷。

DAYTONA USA 系列，高手笑，外行哭，它的游戏系统以弯道技巧和甩尾为核心（内部系统）。GT、山脊之类，尚属于争议作品（又有谁会去关注其销量有万万亿本？……）——好了，这就已经说明它有问题了——GT 以收集车为乐趣，根本就不是赛车游戏。而山脊全无驾驶技巧，其伪非成分令人发指。

CRAZY TAXI、HOUSE OF DEAD 是人人笑，别的不说，这样的游戏起码在系统上没有问题。

■系统与操作

前面提到的 STG 弹幕可算是代表了。密集弹幕导致打者无法快速移动飞机，影响了游戏的操作感。一系列系统设计的失败，使游戏向愈发怪异的方向发展。

天语不禁想到了俄罗斯方块儿，和现在的钻地小子。后者只能算是前者的玄孙，但其系统在道理多少有些相似。同样是抵消型 PUZ，NAMCO 的进化是正确有效的，DRILLER 这款游戏是十年一遇，它令早期的抵消型游戏完全进化。钻地先生追求的是一种以前从未体验过的爽快感——首先我们要操纵角色而不是方块儿进行“色 BLOCK”抵消，然后色块儿间有一套下落和附着的规则，再加上 AIR 设定，天语中级篇攻到 945 米（耗时达十分多，全程巨紧张）之后才稍微有点明白这游戏要怎样玩。（泣）

其他的 PUZ 比如街霸方块儿或是泡泡龙，可以安息了。（钻地的系统，本人至今未弄清，乱打的）

■系统必须进化？——“为变而变”与“自然进化”的区别

形式的进化必然导致系统进化。从二维到三维，游戏的玩法早变了几代了。

天语认为，在同时代同类型的游戏中，只能有一种操作系统的标准（如玛莉 64）。当这种标准被打破，则这个游戏的进化一定是变态的。

VF4“进化”了，它又回到了 VF2 的“三键”制。这种“进化”的本质，其实是在“改正错误”。

VF4 实现了“攻防转换一体化”。资料指出，VF4E（即进化版。俗称 4.1 版）被铃木裕说是 4.6 版，而制作人片桐大智则说是“4.8～4.9 版”。

VF4E 继承 NET CARD，那是根据玩家的“需要”而诞生的系统，属于“自然进化”。还有像是 ITEM 系统，一举打破陈规，愉悦了打者的心情。

VF4E 为了一扫 FTG 单打时对 CPU 的无限尴尬，还特别增设 MISSION MODE。

手感上，片桐大智特别强调了“按键的乐趣”（原话：全新操作面白）。角色判定重调一遍。

“多数游戏都是垃圾”——当年任天堂老板的这句话在今天看来仍具有现实意义。

比较而言，一款游戏之所以蹩脚，不是因为它的画面或是其他要素，而是因为它不具备一个出色的系统。在快要把玩家淹死的家用游戏机软件海洋中，相当一批厂商前赴后继地加入，推出只有他们自己能够理解的作品。

个别游戏类型，在系统定位上的“错误”和“混乱”，更是误人子弟，为害不浅。

天语看宇部他们打 PS2 版“波波罗库罗斯”时，哭笑不得。而宇部他们也在骂，旁人则在一边儿偷着乐。踩地雷等一系列非常操作，把人带入一个见不到底的深渊。不得以，天语找了一份日本攻略来“协力”，否则其进度会更慢。种种效率异常低下的系统和操作，比比皆是。

诚然，再烂的游戏也是“游戏”。只不过相对于假装高深，倒不如还游戏以本来面目。

GUNGRAVE 是个特色鲜明的例子。

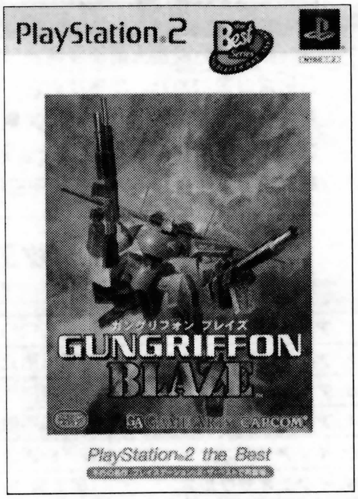
ACT 游戏一向很难，是考验厂商制作实力的类型。3D 时代以来，单纯的 ACT 已很少，制作者往往加入搜集等的乐趣。但由内藤泰宏、藤岛康介、今堀恒雄、前田真宏等业界腕儿级人物联袂制作的“纯 GUN”型游戏，舍弃了一切虚伪的“系统”——弹无限（角色身负的棺材中有十亿发枪弹）、难度低（休闲过关）——取而代之的是厚重的角色和背景设定、优异的画面、切实可靠的操作和移动、有型的动作、高密度的弹路和炸炎……此作是系列第一弹，其背景 STORY 已于各动漫或 GAME 杂志中连载。

与这款“单纯得有道理！”的 GUNGRAVE 相比（注：GRAVE 是主角棺材男的名字），反观那些“我为业界添活力”型的各种作品，不是加入某个怪系统，就是努力制造某种噱头，等你被欺骗后实际一玩，满不是那么回事。

我想这就是“为变而变”。

毫无疑问这将导致玩家被游戏玩。

→今年七月重新发售的『不朽の名作』，3000日元。



←天语本当入手。还愿。

SMS 与 GGB 的异同

阳光玛莉：不通关则终身遗憾
雄狮激战：可能终身无法通关

非常抱歉，对于集齐 120 颗徽章，本人兴趣不大，对天语而言重要的是玛莉的 ACT 部分。

GGB 呢，天语的理解比“玛莉”深。玛莉虽是“大众游戏”，但其细节处楚楚动人，以 GGB 挑剔的“物理”眼光来评价，SMS 也值 9 分了（但我打 10 分的原因是别人永远做不出这个游戏）。

这里，就将 SMS 与 GGB 的系统分析一下。

●相同 1——大空间 ACT

二者都是真正意义的 3D 游戏，游戏以三维坐标来说话，完全 POLYGON 制作。在游戏中，位置的概念非常重要。SMS 与 GGB 的空间，是“极大”。

●相同 2——操作的“复杂、准确、高效”

这是空间 ACT 的一个必要条件。SMS 和 GGB 统统要用到手柄上的每一个键，而且这每一个键还都是“经常要用到”。其中玛莉有几十种动作，其可上九天揽月，可下五洋捉鳖。

二者在操作上要求打者头脑中的思维与手中的按键同步——手随心想，指哪打哪，不得有误。

可贵的是，GGB 和 SMS 提供给玩家这种“发挥”的空间。就操作上的“干净利索程度”这一点，此二者对玩家提出的要求甚至比 FTG 还要高。

无论是 SMS 还是 GGB，设立复杂操作并不是制作人有意拿玩家“开涮”，正相反，这是游戏的真正迫切需要，是游戏进化到大空间的一个必然结果。

也只有通过精准的手柄控制和画面回馈来的按键反应才能体会到空间 ACT 的“最高乐趣”。

对基本操作必须要透彻理解，熟练掌握。

●相同 3？——一切运动中物体，皆实现物理 MOTION 刻画。GGB 是 FPS，秒间超越 60 帧。SMS 经天语用器材对比测试，确实不是 60 帧，就差那 0.16 秒的延时。（汗）

秒间 100 帧的游戏，到了本部的器材前也只能录下 29.97 帧的画面。之所以 60 帧的画面有 0.16 秒的按键反应延迟，就在于你看到的监视画面是 29.97 帧输出。而实际游戏却是以 60 帧在动，因此，VF 挥拳不出、GGB 进退开炮皆不灵的道理就在于此——证人指出，“感觉得使劲按键角色才动”——但这只是对 60 帧的游戏。30 帧的游戏则完全同步，30FPS 的监视画面能够正确反应出你的按键，很遗憾，玛莉就没有什么按键延迟，GGB 和 VF4 嘛……

●相同 4——超级复合运动

就复合运动而言，SMS 和其他游戏比要难得多，但和 GGB 比就要简单多了，它唯有跳飞滞空而已。GGB 同样也是跳，但玛莉和 HM3 相比实在太弱了。我把这话撂这儿，不服气的读者可以试一下。

●相同 5——STG 要素

玛莉的攻击方式有很多花样了，除了屁股坐，主要还是水泵枪吧？GGB 对机师要求很高，不然官方干嘛将类型定义为战场 ACT 而不是 3D－STG？

SMS 和 GGB 都是广义 ACT，前者包含强大的 AVG 乐趣，而后者除动作外主要是 STG。二者多少还都有点 RAC 乐趣。

●相同 6——武器切换

这是 SMS 与 GGB 的一个神似之处！在游戏过程中切换武器时有一种莫名的爽快感。天语的玛莉有在“泵”、“枪”切换错误的情况下勇敢起跳然后 R 键朝前喷水从高空跌落的例子。GGB 更有将 FAE 气化爆弹当成主炮而对面前目标进行射击然后自机“气化”的惨痛教训。

GGB 是紧张造成的，因为作战节奏太快，虽然 FAE 在发射时画面有标尺，但武器的切换（连攻击）是下意识的。玛莉也是贪快造成失误，但并不疼。

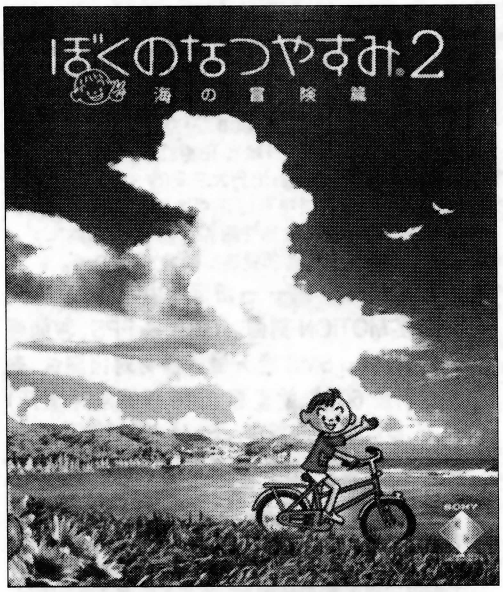
●差异 1——游戏进行的节奏

阳光玛莉有很多关，可以慢慢玩，慢慢找。GGB 不行，不好好打的话死得很快，很紧张，因此虽然它关数暴少，但你可能终生无法作战成功。

●差异 2——视点

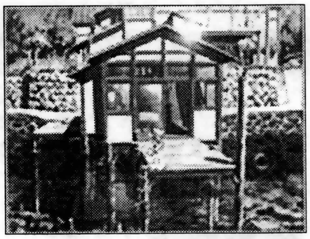
GGB 是高帧第一人称游戏，当然不一样，最真最切最硬。而玛莉也很棒，视点变化流畅。此处想表达的是，本来 GGB 也可以做成 GUNDAM 或是 ARMORED CORE 那样的，但那样一来，必然失去对“大空间”的正确表达。SMS 则依靠过硬的视角变化来实现在超绝场景下的机动，视角要时时变。

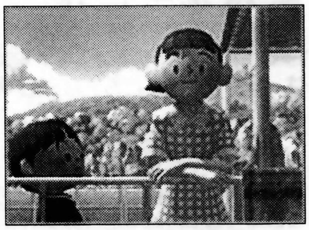
GGB 第一，莎木第二，SMS 则稳居人生第三了。因此天语在游玩之余，多了一层欣赏的角度，自觉能够多活几年。和莎木、GGB 类似，玛莉也有非常讲究的故事，不管真的假的，反正特到位。任的游戏突出的是“有趣”，故事表现上是非常细腻的。



我的暑假 2

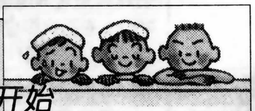
～海之冒险篇～





过去，每年夏天回乡下的爷爷奶奶家舒舒服服地过暑假是孩子们的最大乐趣。但是在现在的都市生活中，人们早已无暇体会儿时的乐趣。《我的暑假 2》就是一款模拟昔日暑假生活的游戏，它将把玩家带回那个年代的炎炎夏日。在暑假的每一天都是愉快的星期天，没有人会强迫你学习，无忧无虑，自由自在。

PS2	厂商:SCE	类型:AVG
	发售日:2002.7.11	售价:5800 日元



◆令人难忘的暑假 从富海之町开始

在被大自然包围的富海之町，可以进行采集昆虫、钓鱼和收集王冠等相当有趣的活动。伴随着各种各样的事件的发生，"我的暑假"将会如何度过呢？

本游戏属于高自由度的冒险游戏，攻略方法以及各种事件多种多样，这里只简单的介绍一下前半部分假期基本的事件，其余部分请游戏者自己探索乐趣。

8月1日星期日

乘船到达富海，开始美妙的暑假生活。由于是暑假的第一天，自然没有什么固定安排。晚上睡前一定要绘日记，我会把一天中印象最深的事情画到日记里。今天最难忘的事情当然是看到美丽的大海……

从今天起我将在富海之町开始为期一个月的暑假生活。

●16 点——

在居间（卧室）从伯父那里借到红色的表，可以使用一个月，在菜单画面的左上角有显示。

●19 点——

在茜屋 2 层从摄影师西蒙处得到照片。

8月2日星期一

●6 点半——

在风之子公园做广播体操（需前一天晚上 11 之前写日记、睡觉）

吃早饭时得知火箭发射失败，零部件失踪。

●8 点——

在伯父工作的地方得到钓鱼的工具。

去诊疗所给医生爷爷捶肩（按照左、右、左……的顺序按十字键，要均匀击打），可得 10 元报酬（每天的 8 点到 16 点之间可去诊疗所捶背挣钱，晚上 19 点以后在家中给伯母捶肩也有 10 元奖励）。

风之子公园与靖子会面后可去她家玩。

●16 点——

西蒙在公园拍摄夕阳景色。

●19 点——

在居间伯母夸奖靖子是个乖女孩。

8月3日星期二

早饭的话题是火箭部件落到了海里，而且是水很深的地方。如果找到它一定很有成就感！除此以外，还可以钓鱼、采集昆虫……这么多事可干，今天到底要做什么呢？先去深海游泳看看能否找到火箭的阀门部件吧。

8月4日星期三

早饭后靖子小姐来访，按照约定我们要在占い地藏前会合，而后靖子会带我去火箭发射地。今天白天最好去茜屋栈桥下的水中找到 100 元，在晚饭时伯母会提起丢失 100 元的事，明天还给她。

8月5日星期四

●早餐时间——

我问起茜屋门前那条河的名字，得知还没有起名就与西蒙共同商量。

■全体 25 枚王冠瓶盖的出现地点■

王冠名称	存在地点或得到方法
1. アルケロン	茜屋正门口（换鞋子的地方）的蓝色箱子中。
2. アロザウルス	在海岛附近的沉船中，由船身的破洞进入。
3. アンキロザウルス	防洪堤附近海草群的深处。
4. アンモナイト	茜屋栈桥附近的沉船下面。
5. イグアノドン	在洋的家旁边的台阶附近的海底洞窟内。
6. イクチオザウルス	（奥泽渊）由吊桥可以跳进森林溪谷，再从水车小屋向瀑布前进的途中。
7. エラスモザウルス	在 8 月 7 日到达的秘密沙滩与远处防洪堤之间水域的中间部分。
8. オプラプトル	在茜屋购买第三根ジェットサイダ－。
9. ケントロザウルス	在洋的家旁边的台阶前的海中，有海草包围的岩石处。
10. 始祖鸟	在镜子房间附近楼梯的阴影中。
11. シャントンゴザウルス	（奥泽渊）风车小屋的木桥下面。
12. ステゴザウルス	在茜屋的冰柜中购买ジェットサイダ－。
13. スピノザウルス	瀑布地下洞口的右上方。
14. チラノザウルス	从洋的家的旁边的台阶入水，沿石壁游到瀑布处海底隧道处及可发现。
15. ディノニクス	（奥泽渊）吊桥下方附近森林水塘中树木残骸下方。
16. ディプロドクス	（奥泽渊）两个瀑布之间吊桥的下方。
17. トリケラトプス	森林水塘瀑布正下方。
18. ノドザウルス	在停船前端正下方顺着防洪堤潜下。
19. ヒプシロフォドン	月底才能够去的洞窟，去秘密沙滩铁栅栏。
20. プテラノドン	茜屋二层 3 号房间的壁隔中。
21. プラキオザウルス	接近防洪堤水下隧道的区域（中等深度）。
22. プロトケラトプス	在茜屋冰柜中购买第二根ジェットサイダ－。
23. ミンミ	冲着茜屋旁边的台阶方向沿石壁游泳，在相对空旷的海底处。
24. ムカシトンボ	在茜屋旅馆的 3 号客房中的高处。
25. メガロザウルス	在伯父工作地点与ぼろ船之间石桥附近。

●8 点——

在墓地看见寻找火箭部件的洋。

●16 点——

在茜屋跟伯母对话回答问题后将捡到的 100 元返还给她。

●晚饭——

伯母非常高兴，说起 100 元失而复得的事。

●19 点——

在居间告诉伯母河的名字并得到确认。

8 月 6 日星期五

●早餐时间——

茜屋新来了一个有些神秘的客人——漂亮的芳花小姐，可她说话口气很冲。

●8 点——

在海岸见到靖子和光游泳。

●12 点——

在 2 号客房芳花谈起来富海的原因。

●晚饭时间——

靖子和光来茜屋的浴室洗澡。

●19 点——

在浴室门前我与女孩光约好明天一起玩。

西蒙和芳花结识并交谈。

8 月 7 日星期六

●8 点——

去风之子公园并和女孩光穿过诊所，到秘密沙滩散步，西蒙还给我们拍了合影！之后将有更广阔的场所可以去。

●16 点——

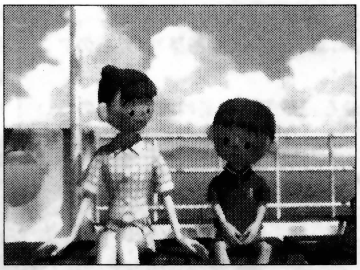
在诊疗所安慰患心脏病的小姐姐。

聆听芳花小姐弹奏有些伤感的吉它曲。

8 月 8 日星期日

●8 点——

去奥泽前方看到伯父正准备在道路障碍处搭一座小桥，由此通往奥泽深处。



●16 点——

在天文台，钓了一天鱼的爷爷疲惫睡着了。

8 月 9 日星期一

●早饭时间——

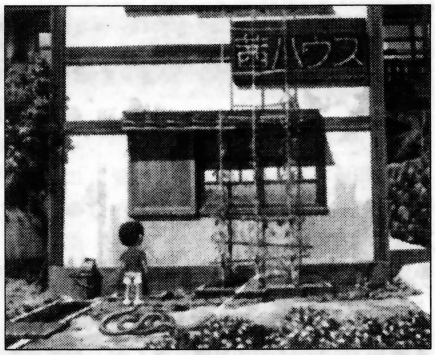
伯父说起奥泽的桥已经搭好，可以前往。

●8 点——

在奥泽入口与小武和小茂组成奥泽探险队，之后找到火箭阀门。

●12 点——

现场目击西蒙与船夫的争论。



8 月 10 日星期二

今天没有特别重要的事，最好去奥泽渊探索一番。到了晚上在自己的房间和光聊天。

8 月 11 日星期三

早饭的话题是关于光的母亲静江的事情。

今天去小伙伴的秘密基地玩，并可进行昆虫相扑比拼。

8 月 12 日星期四

光的母亲静江阿姨今天抵达富海。

●8 点——

去奥泽渊与小武和小茂玩起用手看太阳的游戏，这是今天最难忘的事情。

文/ONODA

ドラゴンクエストモンスターズ1・2®

勇者斗恶龙怪兽篇 1&2・PS

泰瑞篇攻略流程　テリーのワンダーランド

●在主角的家调查衣框发生事件，主角前往大树国（**タイジュの国**）。

●前往怪物牧场找普利欧（**プリオ**）谈话后史拉波（**スラぼう**）加入成为同伴。

●回去找国王，选项选是（**はい**）。

●取得城堡二楼的药草（**やくそう**），接着前往城堡一楼地下的旅行之扉（**旅の扉**）。

●在异世界找到**ホイミスライム**并打倒它让其加入。

●回到大树城中前往竞技场取得 G 级优胜。

●藉由守护之扉（**まもりの扉**）进入异世界打倒**ゴーレム**（加入同伴）。

●进入等待之扉（**まちびとの扉**）打倒**ドラゴン**并让它加入成为同伴。

●前往竞技场取得 F 级优胜。

●进入回忆之扉（**おもいでの扉**）打倒**キラーパンサー**（加入同伴）。

●进入迷失之扉（**とまどいの扉**）打倒**じんめんじゅ**（加入同伴）。

●前往竞逸之扉（**やすらぎの扉**）打倒**スライムファング**（加入同伴）。

●进入勇气之扉（**ゆうきの扉**）打倒**ビッグアイ**（越过洞穴的方法：由最左边往上 3 步、右 2 步、上 2 步）。

●前往竞技场取得 D 级优胜。

●进入愤怒之扉（**いかりの扉**）打倒**バトルレックス**（加入同伴）。

●进入力之扉（**ちからの扉**）打倒**うごくせきぞう**。

●取得竞技场 C 级优胜。

●进入智慧之扉（**ちその扉**）打倒**スカイドラゴン**。

●进入喜悦之扉（**よろこびの扉**）打倒**ファンキーバード**（加入同伴）。

●取得竞技场 B 级优胜。

●进入幸福之扉（**しあわせの扉**）打倒**ジャミラス**。

●进入诱惑之扉（**ちそいの扉**）打倒**まおうのつかい**。

●取得竞技场 A 级优胜。

●进入制裁之扉（**ちばきの扉**）打倒**アクバー**。

●进入迷惘之扉（**まよいの扉**）打倒**ダークホーン**。

●取得竞技场 S 级优胜。

●进入镜之扉（**かがみの扉**）打倒**デュラン**。

●赢得星际大会冠军。

●结局。

泰鲁卡&伊露篇攻略流程ルカのたびだち&イルのぼうけん

序章 PROLOGUE

●和船甲板左上角的人说话再和伊露(或鲁卡)说话，一会儿之后会到达木椿国(マルタの)。

●到牧场跟妈妈讲话之后离开牧场。

●在城堡最左上角的寄物处(あずかりしょ)得到"味道很香的包袱(いいにおいのするつつみ)"。

●在井口前发生事件，包袱掉进井里。

●进入井底发生事件，坏宝宝(ワルぼう)有事拜托主角。

●回牧场把"味道很香的包袱"交给妈妈。

●调查自家的大壶，回井底跟坏妈妈(ワルぼう)。讲话，取得"绿洲之钥(オアシスのかぎ)"与"木椿之钥(マルタのかぎ)"。

●画面会自动回到家里，隔天起床跟父母亲讲话可以拿到"药草(やくそう)"和熏肉(くんせいにく)。

●到井底深处的门扉前使用"绿洲之钥"，前往沙漠的世界。

沙漠的世界 ちばくのせかい

●到入口东边的卡尔加拉镇(カルカラの町)，在宿屋内会发生事件。

●找齐3只伙伴前往南边的亚细亚(アッシア)跟马戏团团长讲话，成为马戏团的团员。

●和国王讲话，答应他的请托。

●到城外的井口前会发生事件，事件后再回去跟国王讲一次话。

●前往卡尔加拉，进入地下水路。

●在地下水路途中与"ビーバーン"战斗。

●回去和国王讲话，前往宝物库。

●给地牢里的男子食物，取得"呼水(よびみず)"。

●从亚细亚向东行，前往"幻之湖(まぼうしのみずうみ)"。

●对着水池塘使用"呼水"，幻之湖出现，进入盗贼的秘密基地(盗贼のアジト)。

●在盗贼的秘密基地内打败"のろいのランプ"。

●战斗后取得"海鸣之钟(うみなりのかれ)"，自动回到坏宝宝(ワルぼう)那里。

●事件后取得可以涉水的力量(靠近水按△钮)。

过关后的副线事件

●到"幻之湖"的山洞里面和"ビーバーン"中的"ビーン"讲话他会成为伙伴。

●拥有可以涉水的能力之后，到地下水路的水上探索可以找到许多道具。"天罚之杖(てんばつのつえ)"、"奇美拉之翼(キメラのつばさ)"、"真空指轮(しつぷうのうでわ)"

木椿国 マルタの国

●到格斗场取得3连胜，获得奖品"海盗之钥(かいぞくのかぎ)"。

●在门扉前使用"海盗之钥"前往水的世界。

副线事件

●回家跟妈妈讲话后再到道具屋去买东西，可买到"龙鳞(りゅうのうろこ)"(20G)，让伙伴装备的话战斗会比较轻松喔。此外，买"爱神之水(アモールのみず)"回牧场跟妈妈讲话就可以治好"ドラゴンスライム"的病了。

●如果"ぶちスライム"有加入的话，带着它到格斗场楼上的某个小房间(像山洞那个)跟着个小女孩讲话后，主角会把"ぶちスライム"会送给她当宠物，之后跟她爷爷讲话可以得到"生命的果实(いのちのきのみ)"。

水的世界 みずのせかい

●前往北边的波拉兹(ボートリッツ)，在酒场跟老人打听武勇传的消息(要有"水系"的怪物成为伙伴才可以)。

●到西南边的波罗尼亚村(ボローニャの村)随着诗人的歌起舞(必须要有伙伴会使跳舞系特技。附近可以抓到的"タンスキャロット"就拥有跳舞的特技。)。

●进入人鱼王国，找人鱼女王讲话。

●跟带主角进来的那位人鱼讲话，回到地上。

●前往尤德村北边的幽灵船。

●到甲板时向右边走，进入船长室(调查甲板上的某绳索会出现隐藏阶梯，下面可以拿宝箱)。

●在船长室中与"ゆうれいせんちょう"战斗。

●战胜后在宝箱中取得"月之石(つきのいし)"，幽灵船自动回到尤德村(此事件后跟人鱼女王讲话可得到"水手戒指(ふなのりのリング")")

●前往波利兹东边的灯台。

●在塔顶使用"月之石"，然后下塔。

●前往灯台南边小岛上的火山洞窟(かぢんのどうくつ)。

●到洞窟深处发生事件后，取得"破坏之镜(はかいのかがみ)"，自动回到坏宝宝(ワルぼう)那里

●事件后取得破坏岩石的力量(在岩石前按△钮)。

副线事件

●水的世界最西边有个岬之洞窟(みちきのどうくつ)，里面有一些宝箱和一位强力的伙伴。进去之后和东东南角的"イカずきん"交谈后便会进入战斗，打败他的话就会成为伙伴。(这个迷宫敌人的强度虽然比较高，可是"イカずきん"在目前这个阶段算是相当强的伙伴，而且后来的事件中又会用得到他，因此建议早点让他加入。)

●西北的波罗尼亚村(ボローニャの村)有可以得到"小微章(ちいさたメダル)"的副线事件，由于以后这个事件会消失，因此最好趁这个时候去取得喔。

木椿国 マルタの国

●如果之前在水的世界有事先将"キラースコップ"送回牧场的话，此时回牧场的新开拓的区域可找到"冰之钥(こおりのかぎ)"。

●使用"冰之钥"前往冰的世界。

冰雪的世界

●前往西北的诺斯登城(ノーステン)，在城下町打听情报。

●到西边的精灵之泉(精灵の泉)，取得"精灵的信物(せいれいのしるし)"。

●回诺斯登跟国王讲话。

●前往西南的某座矿山，进入矿山内部。

●破坏岩石进入矿山深处，调查土堆会和"ばくだんいれ"进入战斗。

●打败它之后离开矿山。

●回城里跟国王讲话会被关入地牢。

●调查地牢的左上角，不断地和2个国王讲话后会与"シルバーデビル"突入战斗。

●穿过南边矿山，前往西南的威斯特尼亚城(ウエスターニヤのまち)。

●调查入口的告示牌之后入城，进入王殿发生事件。

●前往城堡东南方的森林(颜色较深的那个)。

●进入后往南走，聆听鬼魂的请求，取得"公主的魂魄(ひめのたましい)"。

●回威斯特尼亚城，从城外爬上藤蔓跳入窗口。

●和房间内的女子讲话后会与"アイアーパペット"突入战斗。

●前往精灵之泉，调查盾之后与两只"アークデーモン"和"アンクルホーン"发生战斗。

●对着盾使用"精灵的信物"取得"天空之盾(おおぞらのたて)"，自动回到坏宝宝(ワルぼう)那里。

●前往东部的伊斯托利亚城(イーストリアのしろ)跟唯一发得出声音的人讲话。

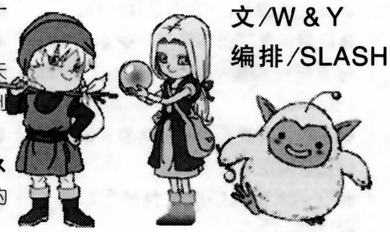
●从伊斯托利亚城出发向北，前往北方山岳(北の山)。

●调查山顶的花，取得"鸟鸣草(ちえずりそう)"。

●下山，回伊斯托利亚城。

●跟之前那位发得出声音的人谈话，把"鸟鸣草"交给他。

文/W & Y
编排/SLASH





幻想水浒传 3

——108 星完美旅途详解

文/小孔
责编/XTT13★41

本作是 KONAMI 出品的经典 RPG 系列之三。她继承了历代幻水系列画面清丽、人设出众、战斗 LOADING 快捷的优点。移植到 PS2 后，改为全新的 3D 场景，画面和故事的叙述都显得魄力十足。唯一的遗憾是金钱和道具的上限太小，令“RPG 血拼（SHOPPING）狂人”的笔者非常的不满……但瑕不掩瑜，让我们向着最短途收集 108 星和建设完美大本营的终极目标前进吧！

PS2	厂商：KONAMI	类型：RPG
	发售日：2002.7.11	售价：6800 日元

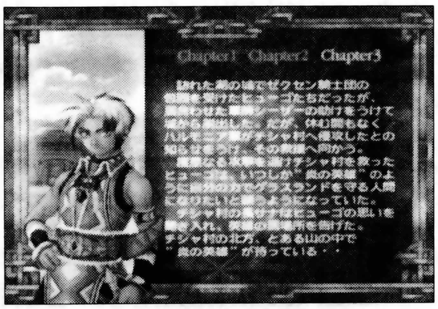
游戏一开始会提示是否继承幻水前代的记录，可将以前的 PS 记录卡插到 2P 卡槽继续操作。记录继承对游戏后面故事的影响如下：

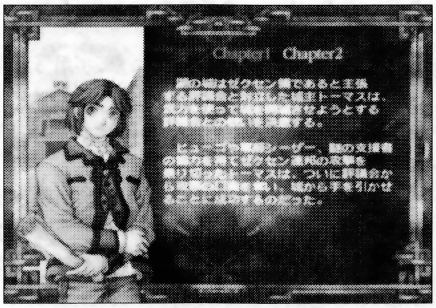
1－在前代故事中使用过的角色可继承级别，但会有不同程度的降低。

2－在大本营剧场演出使用的脚本 5 和脚本 6 会出现。脚本 5《决战ネクロード》需要幻水 2 的记录；脚本 6《帝国之爱》需要有“继承过幻水 1 代记录”的 2 代或者外传 2 代记录。

继承记录过程中会有失败的情况发生，据推测这主要是因为幻水 2 代 PLAY 时如果选择了天罡星リドリー（帝国将军）和那那美在ティント市半夜一起逃走而战死的情节，则会由他的儿子ボリス继承天罡星称号。这样，在 3 代会发生宿星冲突而导致无法继承记录。KONAMI 为此专门提供了免费的记录修正服务。国内的幻水迷如果不幸也有这种情况发生，就只能再重新 PLAY2 代或者找朋友借用记录了。

记录继承后，正式开始游戏。在三团圣火中选择主人公：小黑（ヒューゴ）、克里斯（クリス）、盖特（ゲド）。108 星收集之旅开动！（注意！如果在这三个人的故事进行中该人没有进入过托马斯所在的大本营，则此人故事中不能收集剧情规定以外的 FREE 宿星。）还有一点要注意的是，最好在小黑篇 3 章收集齐所有的大本营营业人员及老板，这样对后面的几个主人公尤其是小托马斯很有帮助。托马斯篇是在宿屋开业后才可以收同伴。





——各城镇、迷宫 108 星收集位置、时间、方法 LIST——

■カラヤの村（9 个）

主人公小黑的故乡。这里的 9 星都是剧情规定一定会加入的：

★天伤星ヒューゴ（小黑篇 1 章主人公）、★天空星フーバー（小黑篇 1 章坐骑）、★天伤星ジョー军曹（小黑篇 1 章战士）、★天异星アイラ姐姐（盖特篇 1 章弓手）、★天富星ジンバ大叔（4 章战士）、★天威星ルシア族长（4 章战士）、★地轴星ピッチャム叔叔（4 章战士）、★地壮星アンヌ姐姐（4 章大本营酒店老板）、★地阴星ルース婶婶（4 章辅助系同伴）。

■ブラス城（16 个）

这里有 10 星是剧情规定的。

两个是在小黑篇 3 章：★天杀星ハレック熊人战士、★地煞星ムーア剑士。

七个是在克里斯篇 1 章的“银色的处女”和她的“誉高的六骑士”：★天微星クリス、★天贵星サロメ、★地周星レオ、★地隐星ロラン（弓手）、★地奇星パーシヴァル、★地猛星ボルス、克里斯的小随从、★地囚星ルイス。

还有克里斯 2 章暗道中自动出现★天速星ナッシュ，外传的主角，可惜老了……

另外 6 个 FREE 宿星就要自己找了：

★地妖星アーサー

盖特、托马斯 1 章，克里斯、小黑 3 章出现。

在食堂对话，然后去厨房的灶台前调查，接着从地下通路一直前进到城外即可。大本营的新闻记者。

★地杰星ジーン姐姐

盖特、托马斯 1 章、克里斯 2 章、小黑 3 章出现。在ブラス城的纹章店和她对话即可。大本营的纹章店老板。

★地稽星ベル

盖特、托马斯 1 章、克里斯 2 章、小黑 3 章出现。在道具屋前捶打木桶的小女孩。和她说话后在アムル平原的敌人会落下带叹号的道具ネジ。将ネジ给她即可修理好机器人カラクリ丸 Z。



★地俊星カラクリ丸 Z 和ベル一起加入。战斗力很强。可继承前代记录的部分级别。

★天暴星スコット

盖特、托马斯 1 章、克里斯 2 章、小黑 3 章出现。在西门城外，对话后要求得到交易品鹿角，可以到塞古森都城买 1 个再回来卖给他即可加入。大本营的交易所老板。

★天哭星アーニー

盖特、托马斯 1 章、克里斯 2 章、小黑 3 章出现。

在本城的学术指南所里屋。连续 5 次回答正确她的提问即可加入。大本营学术指南人员。20 个问题及答案如下：

问：魔法反射スキル是哪个？答：2－リフレット

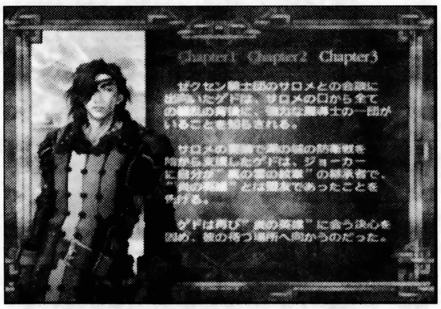
问：下面哪个是リザードマン？答：2－シバ

问:没有羽翼的是哪个种族? 答:3－ドラゴン
问:错误的是哪个? 答:3－サボテンに餌をやる
问:カマロ自由骑士团服装的颜色? 答:2－绿・黄色
问:土著马身体的模样? 答:2－シマ模様
问:错误的是哪个? 答:2－米を洗剤で洗う
问:下面的叫声中没有鸟叫的是哪个? 答:2－ツクツクホーシツクツクホーシ
问:鸭子村村长的特征是? 答:1－尻尾が立派
问:鱼中"タイ"鱼的汉字怎么写? 答:1－鯛
问:トカゲはびっくりすると何をする? 答:3－何もしない
问:下面这些在血中没有的是? 答:2－青血球
问:防具につかないこどばはどれ? 答:2－ヘンテコ
问:和种田没有关系的是? 答:3－水田
问:炎之英雄的羽毛头饰在哪一边? 答:3－左
问:次のうち、木になるくだものはどれ?答:2－ざくろ
问:哪个不是弦乐器? 答:2－バウロン
问:只有管乐器的合唱团是指? 答:3－ブラスバンド
问:下面哪个不是虫? 答:3－マムシ
问:纸是什么做的? 答:3－木

■ゼクセンの森(1个)

★地劣星ゴロウ

托马斯 1 章、克里斯、盖特 2 章、小黑 3 章出现。他在森林上方岔路寻找温泉用的好木材。对话时队伍中(含辅助人员)有"鉴定"或者"底力"的人员即可加入(比如护士、仓库番、坑夫……)。大本营的温泉浴室老板。温泉在地下 1F 船上甲板左边有蓝布帘子的地方。带特殊的温泉道具去泡澡可以有不同的效果。有的是水色变黄变兰变白,有的是飘着花瓣或者桔子,有的是玩具鸭子、帆船、酒杯等等……



■ビネ・デル・ゼクセ都城(12个)

自动的有 5 个:盖特 1 章佣兵队★天平星エース、★地进星ジャック、★天损星クイーン、★地退星ジョーカー(外传 2 的ワン)和大将★天寿星ゲド。REE 的 7 个:

★天剑星メルヴィル和★天败星エリオット

先是在小黑篇 1 章,将书信交给议会后可以在市场看到恶棍ギョーム在欺负メルヴィル没有爸爸。然后到纹章店外听到エリオット和アラニス的暗语,跟着他们进入秘密通道,爬上扶梯,敲窗户,回答正确的暗号,即可打开通往北之洞窟的地图,完成圣洛亚骑士团的支线剧情。此剧情和后面能否收到他们无关,没时间的话可以跳过。但是情节比较有趣:)

盖特、托马斯 1 章、克里斯 2 章、小黑 3 章可收。条件是在大本营收到メルヴィル的爸爸ビリー后,再到都城秘密通道和他们对话即可收到。

★地乐星ネイ姐姐、★地暗星トッポ、★地雄星シャボン

盖特、托马斯 1 章,克里斯 2 章,小黑 3 章可收。最好是在小黑 3 章或之前先走克里斯 2 章收到,因为关系到后面鉴定屋老板ギョーム的收集。

首先在都城门口看到シャボン,然后去市场前和正在着急的ネイ对话,再到评议会前发生事件,和ギョーム决斗,胜利后即可收到这 3 个音乐家。

★地勇星ドミニク

盖特、托马斯 1 章、克里斯 2 章、小黑 3 章可收。在防具屋花 40000 块买到"もぐらアーマー"即可加入。建议由"富豪"克里斯 2 章收。大本营防具屋老板。

★地镇星オーギュスタン

盖特、托马斯 1 章、克里斯 2 章可收。

在イクセの村的道具屋买到掘出物玫瑰的胸饰交给他即可加入。性别可男可女(汗)。



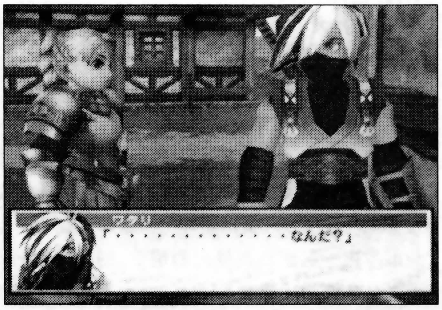
——本城其他要点:

1. 评议会内部的道具店会出售别处买不到也得不到的掘出物,只有克里斯篇 1－3 章和第 5 章克里斯操作期间可以进入。分别可以买到花瓶・玫瑰和《骑士》画像,放在大本营一楼最醒目的组合,很配的!

2. 本城抽奖的特别奖是古书 2《シンダル族的传说》,以后再得到的是价值 6 万块的古董"骑士像"等等。特别大奖就不要想了,虽然 4 个城都有,但是会中的机会只有二十五万分之一。据猜测奖品可能是最贵的古董"龙神像 S"。如果真的有人中了,那么此人可以考虑在现实生活中买一买彩票的说……

3. 本城交易所应该大量购入光之玉,很便宜,能买多少买多少。以后到了鸭子村值上万块!此外还应该购入鹿角和ブドウ各一个收人备用。

4. 小黑篇 1 章经过克里斯的家,将她老爸的徽章送回来,管家会问你要什么报酬,此时应该毫不客气的要钱,总共可以要两次,也就是 1 万块。武器强化不用愁了。不过第三次还要的话会被踢出去,以后 BOSS 战遇见的塞古森骑士也会变强……如果选第二项可以大吃一顿并得到几个加血的点心。选第一项什么也不会得到,但是克里斯篇的剧情会有管家向克里斯报告这件事,克里斯良心受到谴责陷入沉思的剧情。玩家自己考虑吧。



■鸭子村(11个)

小黑篇出现的 3 星,在 4 章自动加入:★地急星リリィ大小姐、★地佐星リード、★地佑星サムス。在ゼクセンの森碰到过两次的★地威星フレッド和★地英星リコ会在克里斯篇 3 章在这里自动加入。

FREE 宿星 5 个:

★地幽星大侦探キッド! 托马斯 1 章、其他人 3 章出现。

宿屋最里面的房间发生"杀鸭"事件。解决后即可加入。方法如下:调查倒地的鸭子、调查房间中的碗柜、调查窗户、和该房间外的清扫鸭子对话、和交易所的鸭子对话、和道具鉴定屋外面水车附近的鸭子对话、回房间和キッド对话即可。他是大本营地下 2F 侦探所老板。这一代的侦探超好用!

★地刑星サナエ・Y

在宿屋通道。收集 50 个以上的同伴之后出现,解决她和宿屋的鸭子的争端事件即可加入。

★地藏星メイミー

托马斯 1 章、其他人 3 章出现。

她在道具屋 2 层。携带道具"パンチ面"和她对话后交给她即可加入——熊人ハレック身上

有这个道具。大本营餐厅老板。最好是小黑篇 3 章就收，这样可以早些开餐馆，让贫穷的小城主托马斯赚一些钱。

★地攻星ホルテスⅦ世基本上只能在第 4 章收到。理论上三个人 3 章也可以做到但是没什么太大的价值。路克篇也可以看到他。

此人为超级大路痴！在鸭子村宿屋后、チシャ村宿屋旁、カレリア最深处指路 3 次后，随机再出现在以上三个地方，届时告诉他错误的方向（嘘を教える）即可加入。笔者是在鸭子村告诉他“要向水中最深处游泳 4 天路程”才收到的。（汗）

——本地抽奖特别赏：レシピ 3 的トマトスープ(土豆汤)。第二次中依然是古董、观景植物或者绘画之类……

★地角星レット和★地短星ワイルダー

在水车旁。从第 4 章开始，只要军曹在队伍中和他们对话即可加入。

■アムル平原北(1 个)

★地察星キャシィー

在アムル平原北，帮她数清楚平原上马的数量即可。马数随机变化。本处的赛马场老板。

最好在小黑篇 3 章收。然后让小黑赛马(速度快)，选无障碍赛跑 50 秒的成绩拿到“诅咒的人形 S”放在石像之间，这样就可以收到赌钱的牛仔比利，对托马斯篇很有帮助。

■ヤザ平原(1 个)

★地僻星ケンジ

收到キャシィー后，在平原中央出现，和他一起做体操然后选择“想喝水”即可加入。最好在托马斯 1 章收，其他人 3 章出现。

■大空洞(6 个)

★天猛星シバ★天立星バスバ★地阖星デュパ 3 个蜥蜴族战士在第 4 章自动加入。

★天罪星アラニス

盖特、托马斯 1 章、克里斯、小黑 3 章可收。

队伍中携带エリオット和メルヴィル两个人到大空洞 1F 中央和她对话即可加入。

★地文星トワイキン

盖特、托马斯 1 章、克里斯、小黑 3 章可收。

在大空洞右下边洞穴深处掘地的坑夫。和他对话即可。

★地孤星ペギィ

盖特、托马斯 1 章、克里斯、小黑 3 章可收。

在大空洞 1F 右边的打铁铺。和大空洞交易所的人对话拿到アイアンハンマー（LV9）后交给他即可加入。其他的ハンマー也可以：

カッパーハンマー（LV12）在カレリア的打铁铺商人处。

シルバーハンマー（LV15）4 章以后在鸭子村学术指南所和读书的女人对话。

ゴールデンハンマー（LV16）4 章以后在イクセの村的道具屋掘出物。

■高速路(1 个)

★地贼星ギョーム

小黑篇 3 章，其他主人公 4 章后才出现。

在ビネ・デル・ゼクセ收到音乐家ネイ、トッポ、シャボン后，在高速路中央登场。再次决斗胜利即可加入。他是大本营鉴定屋老板，建议在小黑篇 3 章尽早收到。也可以在进行小黑 3 章前，先进行克里斯 1－2 章，收三个音乐家。

■イクセの村 5 个)

★地斗星バーツ

克里斯 2 章、托马斯 2 章可收。在风车附近随机出现。将之前在ビネ・デル・ゼクセ城交易所买到的ブドウ交给他即可加入。大本营的英俊种田人，可收获各种药物和交易品。但需要种子：

药草のたね：ビネ・デル・ゼクセ城听音乐的老人处。

トマトのたね：カレリア的打铁铺女子处。

メロンのたね：アルマ・キナン道具屋的女子处。

ブドウのたね：大空洞武器屋的蜥蜴人处。

★地空星メル

里斯 2 章、托马斯 2 章可。

粉可爱的小人偶师。和她对话即可。作为战斗需要，应该在托马斯篇收，但是如果想看有趣的对话则要在克里斯篇收：)

★地拘星ゴードン

马斯 1 章、克里斯 2 章可。在道具屋。队伍中有两个以上的男人即可加入。但是如果是克里斯和他对话，无论怎样都会加入的——为了和克里斯在恋之舞台共舞……(汗)

★地灵星ミオ护士姐姐

托马斯 1 章、克里斯 2 章、其他人 3 章可。

在宿屋和她说话即可。建议托马斯收。

★地好星ワタリ

托马斯 1 章、克里斯 2 章、其他人 4 章可。

在道路右边的房子夹缝中藏着。条件是 10 万块！不过为了アヤメ，值了！

——本地抽奖特别赏：レシピ 6－烧きそば、绘画《鸟与空》等。

■北の洞窟(1 个)

★地狂星アヤメ(@-@)

托马斯 1 章、克里斯 2 章、其他人 4 章可。

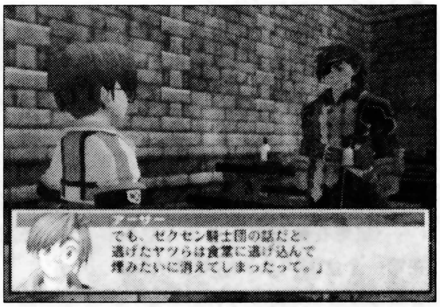
在收到ワタリ之后，前往大本营地下 2F 和ワタリ对话，出现ワタリ的回忆影像，随后在队伍中带领ワタリ前往北之洞窟最深处，アヤメ和ワタリ决斗，ワタリ获胜即可加入。顺便还可以打一打北之洞窟的 BOSS，把收ワタリ时花的 10 万块补回来，再收一些名画贵妇人或者古董什么的。女神像 S 和骑士像 S 都有可能。当然前提是打得过……

■クプトの森(1 个)

★地奴星ランディス(死神)

克里斯、小黑 3 章，其他人 4 章可。

队伍中留一个空，从鸭子村方向前进到第二个画面(Y 字形)，在画面中央他会以 10% 的几率自动悄悄的加入队伍中。反复走几遍即可。只要他有一次出现在队伍中就算收到了。带着死神ランディス和胆小的エリオット一起去洗温泉，会发生有趣的对话：）其他不同的组合也很多……



■チシャの村(7 个)

这里能收的人也挺多的。自动的有 4 人：★天罡星ササライ（强！）、★天功星ディオス、★天机星シーザー、★地伏星アップル。

FREE 的有 3 个：

★地兽星トウタ

4 章后。在里面的地下宿屋，只要ミオ在队伍中，和他对话即可。他也是前作的名人！

★地恶星エミリー

克里斯、小黑 3 章，其他人 4 章可。在地下酒场。对话后和她掰手腕，如果队伍中人员“力”值合计超过 600 即可收到。

★ワンフー

克里斯、小黑 3 章，其他人 4 章可。

在酒场偏屋倒地不起，还欠老板 3000 块的酒钱。替他支付即可收到。他背后的纹身图案还是个谜……

■アルマ・キナン村(5 个)

★天捷星ユン(亡)、★天英星ユイリ、★天佑星ユミィ自动加入。

FREE 的是：

★天究星エステラ和★地耗星ロディ

克里斯 3 章，其他人 4 章后可。

在进行过精灵仪式之后，ロディ出现在宿屋外（骑扫帚），随后进屋和エステラ对话，出屋子到仪式之地和一个小女孩对话，再回来和エステラ对话，即可收到。エステラ也是幻水 1 中出现过的人物。

——本村第五章掘出物：价值 8 万的女神像!!!

■平头山（1 个）

★地魔星コロク（狗狗 1 号！）

托马斯、盖特 1 章，克里斯 2 章，小黑 3 章可。平头山第一个岔路左拐，到下一个岔路再左拐，尽头处看到死人骨头，狗狗就在左边的草丛中发抖……和它对话，选择“城で飼う”即可。收到コロク后就可以按顺序一个一个收讫小狗队了。这一只是小狗队中唯一一个人选“108 宿星”的！在圣火画面也可以看小狗的日记:)

★コーイチ（狗狗 2 号）

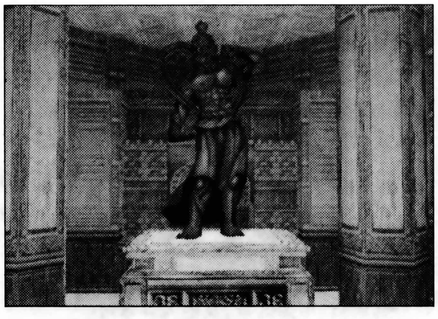
比コロク颜色稍浅。4 章开始，收到コロク后（不一定带在队伍里），前往北之洞窟，在第一个螺旋洞前一段坑道被木桶挡住的地方。和它对话，还是选“城で飼う”即可。

★コニー（狗狗 3 号）

小白。4 章大本营决定后、2 号コーイチ入手（不一定带在队伍里）前往大空洞右下的洞窟中在第一个岔洞内。和它对话选“城で飼う”。

★コサンジ（狗狗 4 号）

棕犬。收到 3 号コニー后（不一定带在队伍里）在セナイ山的一个直角右转的洞中走到头，来到一片开阔地，在右下边悬崖边上（走过去仔细看）有一只即将掉下去的小狗。对话，选择“城で飼う”。



★コゴロウ（狗狗最终号）

小黑、弗兰德斯之犬。收到 4 号コサンジ之后（不一定带在队伍里），进入高速路的シンダル遗迹，在 SAVE 点走左边的路口，下一个路口再左转，走到头，在一个平常绝对看不到的视觉死角处，小黑正在练习直立行走的特技！实在是太可爱了！哎……不禁又想起偶自家的狗狗…5555555 被抓走的 COCO 啊…

小狗队全部人手之后笔者基本上就只带着狗狗们打仗了。同样攻击力的情况下，狗狗们一口咬上去是人类的两倍。所以连终 BOSS 也是被偶的狗狗们咬死的^ ^

■山道（2 个）

★地捷星ビッキー

4 章后在アムル平原一边的山道出现，可以选择和她一起传送回城。把她带在队伍中，调查大本营 1 层大厅的镜子，可以传送到地图其他地方（有时由于要进行事件儿不能传送，所以要选择适当的 FREE TIME）。

★地速星小ビッキー

收到ビッキー后，带着ビッキー在队伍中，到山道同一个地方去，就可以收到小ビッキー。同时得到可以在世界地图上转移回城的道具“瞬きの手镜”。

■カレリア（5 个）

★地微星フッチー（龙骑士）★ブライト（1 代的小白龙）★シャロン（小龙女）4 章大本营决定后，先在山道的カラリア方向发生事件。然后飞到カレリア找到小龙女シャロン后即可加入。原本在 1 代中就出现过的美少年フッチー现在是美青年了……

★地数星マイク

盖特篇 1 章，其他主人公 3 章可收。路克篇也可以看到他。

在交易所，和他对话后，打扑克赢他 2 万块就可以了。大本营赌场人员，托马斯篇致富的快捷方式之一。

★地正星ナディール

基本上只能在 4 章加入。小黑 3 章不一定能打败山道的 BOSS。盖特篇 3 章理论上是可以的，但是没有太大的必要……

带着古怪的面具，在カレリア宿屋 2F。只要队伍中（含辅助人员，不含 GUEST）正好是男 3 人、女 2 人、孩子 1 人，满足他组建剧团的要求即可加入。要注意的是，孩子指的是 16 岁以下的，包括小黑、リコ（行李员）、アイラ（黑女弓）、セシル（重装步兵）、メルヴィル（没爸爸的）、ベル（木桶）、メル（人偶）、シャボン（小音乐家）、シャロン（小龙女）、ちびビッキー（小的那个）、エッジ（星辰剑）、ロディ（扫帚）、エミリー（掰手腕的）。

笔者是这样的配置：小黑、大ビッキー、护士、熊人、ムーア、坑夫。

ナディール是大本营剧场老板。他自带的演出剧本是卖火柴的小女孩。普通流程中还可以找到 3 个剧本：剧本 2（狼孩）在ビネ・デル・ゼクセ的宿屋 2F 阶梯的女孩子处。

剧本 3（威廉退尔）在北の洞窟的 BOSS 的宝箱中。

剧本 4（罗米欧和朱丽叶）ルビーク宿屋里面的少年处。

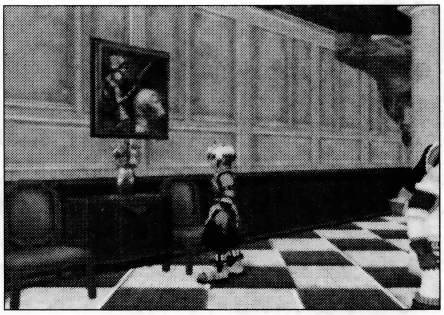
剧本越高级，需要演员的搭配技巧也越高。如果不幸让克里斯演朱丽叶、弓弩手杰克演罗密欧、两只蜥蜴演卫兵的话……台子直接会塌掉的……小孔的成功配置是奎恩姐姐、勃鲁斯、基德、亚瑟、苹果姐姐……收人很可观呀！另外两个剧本有特殊的条件：

剧本 5（ネクロード决战）在シンダル遗迹去检死人骨就有了。条件是继承幻水 2 代记录。

剧本 6（帝国之爱）在セナイ山的 BOSS 的宝箱中。条件是有继承过幻水 1 代记录的幻水 2 代记录。

■ルビーク（8 个）

★地阔星デューク（小队长）★地会星ガウ（狗面人）★地明星エレーン姐姐★地理星ニコル（斧士），在第 5 章自动加入。



★地平星ルビ（虫）★天彗星イク（女）★天牢星フランツ（虫使）在第 5 章自动加入。但是盖特在セナイ山被路克的杂兵围困的时候如果选择了放弃村民逃走，将永远错过机会。必须每次都选第一项“不放弃”。

★天暗星エッジ

盖特篇第 2 章，其他主人公第 4 章可。

他在纹章店外，对话后要求支付 1000 块决斗，胜利后可收到究级的星辰剑。

■ビュッデヒュッケ城（11 个）

终于回到大本营了。

本作的★天魁星居然是这个手无缚鸡之力的小托马斯，一开始还真的很令人意外！但是随着剧情的发展，看着托马斯渐渐的成长为一个真正的城主的时候，笔者也不由得暗暗佩服幻水小组的剧本功力，英雄并不一定要依赖所谓“纹章”、“魔法”、“血统”这一类超自然的或者是不可抗的力量，也不一定非要屠龙或者救公主，真正的英雄能给予周围的人更多内在的力量……让小黑这种乡下小子去继承什么真火吧，真正的天魁星不需要这些看上去唬人的东西！

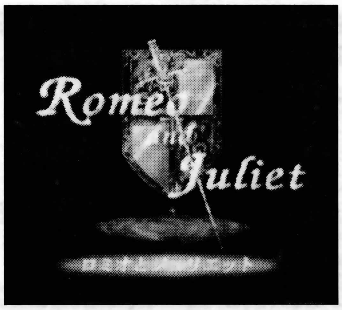
不过托马斯一开始的创业毕竟是太艰难了，LV5 不说，身为城主居然身上只有 500 块钱！

再看看手下这些人：长眠不醒的★天满星ジ

ヨアン，老头★地健星ピッコロ，僵尸一样的图书管理员★地逐星アイク，年老色衰的★地全星マーサー，犬人仓库番★地损星ムト、亲卫队长★天退星セシル可惜还只是个小女孩、管家★地飞星セバスチャン还一脸的不信任……真是太难了。

不过对那个电梯工一直很感兴趣，凭她穿成那样的筒裙是怎么千里迢迢来修电梯的？不愧是★地走星シズ啊！

一般来讲，前面三个主人公最好给托马斯在城里的石像之间留点女神像 S、骑士像之类的，花瓶植物越贵越好，画也多挂几幅，这样可以拿去变卖，当然道具屋、打铁铺、防具屋、纹章店、鉴定屋、赛马场也是必不可少的，餐厅、赌场、农田、……多多益善。托马斯只要有打到或者赛马得到便宜的绘画或者置物的就可以拿来换了。



大本营里面的 FREE 宿星有两个。

★地暴星ジェファーソン

4 章之后，同伴收集到 70 人以上时，在大本营入口发生事件，和他对话即可收到。

★地丑星ビリー

盖特、托马斯 1 章、克里斯 2 章、小黑 3 章可。在大本营 2F 的石像之间中间的台子上放上 S 级的装饰品，然后出房间，再进来，比利就会出现。和他玩纸牌游戏获胜即可加入。大本营赌场人员。

S 像入手法一个是在大本营赛马场选择“障碍なし”跑 50 秒上下的成绩就会得到“诅咒的人形 S”；一个是在北之洞窟用 SL 大法反复打 BOSS 鬼魂骑士得到骑士像 S 或者女神像 S；或者是セナイ山打 BOSS ネメシス得到女神像 S。还有一种 S 像是龙神像 S，比前面那些都贵的多（卖就 20 万），但是目前入手方法未经证实，有抽奖“特别大赏”之说，也有 5 章去打シンダル遗迹 BOSS 宝箱入手的说法。

听说石像之间全部摆满某一种石像，房间里面的光线会发生变化，可能是幽灵作怪……

——本城抽奖特别赏是古书 8《炎之英雄的传说》，第二次以后是迷你仙人掌之类的摆饰。另外如果在给城取名字的时候按照セシル的方案叫“オレンジ”也会有特别对话。

大本营中，狗狗 1 号和它的狗房子在酒场门口（公馆左边）。和它对话就自动开启第 5 主人公故事，可以在大本营中散步，和人对话，跑马场也可以跑，可惜太慢了……另外呢，平时其他主人公和那 4 只狗狗们对话听到的都是“汪汪”“嗷嗷”“咔咔”——犬语理解不能，但是换了コロク去和它的狗同伴们对话，就变得可以理解了。（爆笑）

狗狗还可以换狗房子，对着狗房子调查就可以换了，共有 6 种颜色样式：

1－黄色的狗房子 在平头山检死人骨头

2－青色的狗房子 赌场纸牌游戏的奖品

3－橙色的狗房子 アルマ・キナンの村的鸭子

4－唐草花纹的狗房子 ルビーク的宿屋邻家附近的居民

5－城堡式狗房子 北之洞窟 BOSS 的宝箱

6－皇宫式狗房子 通往カレリア的山道岔路的 BOSS 的宝箱

……

这样，在终 BOSS 之前，应该已经收集了 104 星了。不过细心的玩家可能已经发现，实际上此时石版之地 108 星的名字都已经出现了。除了已经死亡的天捷星ユン和天富星ジンバ名字变红，其他名字都是正常的白色。也就是说，那剩下的 4 星早就已经被拉进这个故事中了：

★地魁星アルベルト在最终战前加入、★地然星セラ、★天雄星ユーバ、★天间星ルック这三个人一直就是本故事真正的主角……

在小黑一方看来，这三个人都是罪大恶极的“破坏者”，但是实力超强。不过这并不是说绝对不可战胜。目前很多攻略上说幻水 3 有这个那个的“必输”或者“输了也没关系”的战斗，但实际上经笔者个人实践证明，除了两战以外，其他的可操纵战斗都可以取胜，集团战斗都可以压胜！(一场是托马斯 4 人众对 4 个塞古森骑士，每个人的 HP 都有 65000！情节强制要求被盖特救他们；还有一场是集团战斗中路克使用即死魔法，我方强制站队 5 队以下就算输的チシャの村那一场集团战斗一直没有取胜……也许理论上也可以取胜？）

其中，小黑篇在塞古森都城脱出的最后一战可以打胜，有经验、SKILL 和钱。战利品一般。

在高速路上和ユーバ的战斗可以得到战利品金色徽章和 1 万块！

盖特篇 1 章在大空洞也可以打倒塞拉假扮的克里斯，战利品一般。到土著民那里打弓箭手艾拉也可以赢，不过真的都没什么好东西，只有对话会发生变化。

第 4 章一开始在炎之英雄封印地セラ、ユーバ和ルック也可以打败。但是没有战利品。

在大平原上施幻术的塞拉也可以打倒，但是同样没有战利品。

第 5 章セナイ山打倒路克和塞拉可以得到风魔法リング、グプトの森打倒塞拉可以得到ドレインの封印球……

集团战斗：克里斯篇 1 章的撤退战可以用来骗级别到 LV99！因为战斗结束后自动升两级，所以可以在升级后自杀，选择不放弃，回到战斗前 SAVE 时的地方，但是级别还保留！这样可以反复骗级到 LV99！这样当克里斯去收集同伴的时候，同伴们的级别也都是 LV99 了，大 LUCKY！！另外集团战斗压胜后还可以得到回避リング（克里斯 2 章大空洞）、大地的锁铠（克里斯 3 章チシャの村）、カウンタ　リング（托马斯 2 章）、必杀的封印球（托马斯 2 章）等等。最后还有两场对ユーバ的集团战斗，都可以压胜，但是战利品是……在这里卖个关子……有兴趣的玩家自行尝试吧！

攒齐 108 星穿关后就可以进行路克篇的故事。在前面打败过犹八、塞拉和路克的地方，情节都会记录下来。路克可以轻而易举的买到カレリア的限定商品，身上的装备也是梦幻级的，风魔法素质等多是 S 级的！！真令人怀疑这一代的主人公到底是不是那群 B 级的小 P 孩……随着シンダル遗迹的坍塌，路克和塞拉相拥而亡，两人的灵魂飞回故乡，而唯一一个真正看清了这一代纹章战争内幕的却是盲女巫尼柯蕾德，为了纹章之间的平衡，神选择了路克来代行它的意志……最后的结束画面中，女巫、小塞拉、路克，也许这才是幻水 3 真正的主角吧……





全文完！

国内最优秀的动漫 CG 杂志—《火神 CG 工场》

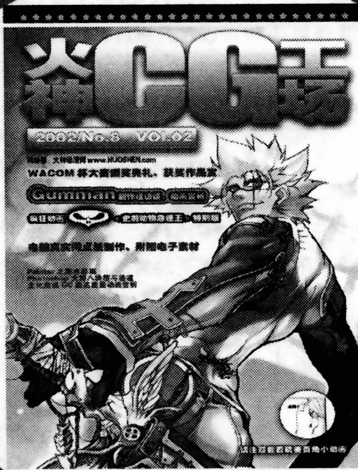
64 彩 + 64 黑白 + 光盘，仅售 10 元，超值！

每期赠送海报或精美卡片等小礼品

2002 年 7 月创刊 每月 1 日发行，全国各大城市报刊亭有售！

N0.1 动漫 CG 网站：火神动漫网(www.huoshen.com)

丰富、时尚、权威



主要栏目：

围观大火：多方位地评价大事件，预测新趋势

望远镜：前沿咨讯报道

放大镜：名人名作赏析

工场培训厅：系统全面的软件教程类技法文章

CG 观摩室：图文并茂的范例教程

设备工厂：和 CG 相关设备的介绍、评测与推荐

天下第一排行榜：最受欢迎的动漫 CG 作品选登

名人榜：国内最优秀的 CG 作者及其作品介绍

小放映厅：精美动画赏析

魔法便当：小技巧，小偏方，实用的小窍门

跟我一起玩儿转电脑美术！

2002 年度超值订阅方案：

特惠方案 1：

一次性订阅 6 期，原价 60 元，特惠价 48 元，邮费全免

特惠方案 2：

一次性试订 3 期，原价 30 元，特惠价 27 元，邮费全免。

当然，你也可以选择只邮购一期，邮购价格为 10 元，免邮费

汇款时请注明订阅杂志的期号或月号，如第 1 期或 2002 年 7 月号

邮购地址：北京清华大学学研大厦 A 座 1010 燧人氏公司

邮 编：100084 收款人：袁 云 咨询电话：010－62773686

安徽四海电玩销售维修中心

★全新 PS Ⅱ 原装主机(电源＋手柄＋DVD 完美直读) 1880 元

★全新 PSone 主机(电源＋手柄) 548 元

★GBA 专用夜光装置 148 元

特价销售(数量有限，欲购从速)：

PS 主机，9 成新(双手柄＋电源＋AV 线) 398 元

SS 主机，9 成新(双手柄＋电源＋AV 线) 298 元

DC 主机，9 成新(手柄＋电源＋AV 线) 548 元

游戏机专用便携式液晶彩显(真彩无残像)；

五寸 280 元

七寸超薄 380 元

特价 GB 以旧换新

GB 薄机＋180 元＝GBC 彩机

GBC＋220 元＝GBA 彩机

全新原装索尼光头，特价 198 元，(三月包换，质保终身)

☆所有邮购产品均由专人检测后寄出。款到当日发货。一个月内如有质量问题无条件包换。欢迎来电、来信，索取 SS、PS、DC、PS2 碟、动画 VCD、GB、GBA 卡带及所有软件价目，来信请附回邮信封及邮票。

★本店长期以较低的价格批发、零售各种类型游戏机、配件、周边器材、各类软件光碟。

电话：0551－2624198 2647581 邮编：230061

汇款地址：合肥市安庆路 162 号 收款人：陈志强

南京 兴达游戏 专卖

专业批发 价格低廉 原装正货

游戏机	PS Ⅱ 30000 型(原装振动手柄、AV 线、专用电源……………… 1900 元	邮费 40 元
	PS Ⅱ 30006 型(原装振动手柄、AV 线、220V 电源、中文说明书)………1900 元	
	PSone103 型(原装振动手柄、AV 线、直读、中文说明书＋火牛)…………590 元	
	PSone102 型(原装振动手柄、AV 线、直读、中文说明书＋火牛)…………580 元	
	日版 DC 机(原装手柄、AV 线、火牛、上网卡)…………………… 650 元	邮费 20 元
	美版、欧版 DC 机(原装手柄、AV 线、原装碟、网卡、火牛) 700/750 元	
	原装任天堂 GB 彩色超薄手掌机(保修卡＋2 节原装电池、送卡)……380 元	
	原装任天堂 GBA 彩色手掌机(保修卡＋2 节原装电池) ……… 490 元	

由于定稿时间限制，以上邮购价可能会与当时店内售价有出入，请以电询为准

★ 另有日本卡通 VCD、卡通 DVD(日语原声，中文字幕)及 PS、PS Ⅱ、DVD、DC 近千款光碟游戏价格特低，邮费一律 15 元，现备有详细目录请函索或电询(目录每份一元)GBA、GB 卡带及其它配件齐全价格特低，由于版面有限，价格请电询或参照其它广告的低价邮购，为了提高速度请写好回信名址贴足邮票(缺一不复)。

邮购部：南京市秦淮区中华路 357 号。范文祥(收) 邮编：210006 查询电话：025－5612618。

售后服务 凡在兴达连锁店所购买的游戏机一周包换、三个月内免费保修。终身维修，如有假货包退，并双倍赔偿给消费者。

地址 南京市中华路 357 号(原来燕桥 2 号，兴达店) 电话：025－2212108 (2、16、33、路公交车、长乐路站对面) 一楼店面，二、三楼网吧 欢迎光临

批发总部：南京市中央门建宁路 11 号一10 (金桥市场正对面) 电话：025—5612618 范文祥

北京信宏威达游戏产品邮购价目表

不以虚假广告骗人！
公司实力值得信赖！

PS2 特惠月！！请往下看！！承诺：谁比我价格低，差价双倍赔偿！！（套餐快件邮费 50 元/套，GB 套餐 30 元/套，主机均保修三个月）

套餐	原价	现价
套餐 1：PS2 套餐（30000/30004 主机 + DVD 直读 + 原震手柄 + 原装 8M 记忆卡 + DVD 引导盘 + 原装支架 + 游戏）	原价 2880	现价 2180
套餐 2：PS2 套餐（30001/30006 主机 + 无需引盘直读 + 原震手柄 + 原装 8M 记忆卡 + 原装支架 + 游戏）	原价 3300	现价 2380
套餐 3：PSONE 套餐（主机 + 双专用震动手柄 + 专用电源 + 原装记忆卡 + 专用包 + 金手指 + 游戏）	原价 875	现价 670
套餐 4：PSONE 豪华套餐（主机 + 双专用震动手柄 + 专用电源 + 原装记忆卡 + 全制式液晶屏 + 充电电池 + 金手指 + 游戏）	原价 1415	现价 1200
套餐 5：GBP 套餐（薄机 + 充电器 + 皮套 + 80 元内卡任选一盘）	原价 320	现价 270
套餐 6：GBC 套餐（彩机 + 充电器 + 透明套 + 放大镜 + 耳机 + 80 元内卡任选一盘）	原价 510	现价 450
套餐 7：GBA 套餐（主机 + 透明套 + 电源 + 充电器 + GBA 卡任选一盘）	原价 615	现价 570
套餐 8：GBA 豪华套餐（主机 + 皮套 + 电源 + 充电器 + GBA 金手指卡 + GBA 合卡一盘或 GBA 单卡两盘）	原价 710	现价 650
套餐 9：DC 美/欧版套餐（主机 + 双原手柄 + 电源 + 4M 记忆卡 + 原装震动卡 + 网卡 + 模拟器任选一 + 游戏）	原价 1003	现价 880
套餐 10：SS 套餐（JVC 主机 + 双原装手柄 + 16M 记忆卡 + 8M 加速卡 + 金手指 + 书 + 游戏）	原价 640	现价 450
套餐 11：NGC 套餐（主机 + 双手柄 + 变压器 + 记忆卡 + 正版盘任选一款）	原价 2600	现价 1950

主机（快件邮费 40 元/台，GB20 元/台）

PSONE 102/103 袖珍游戏机（原配制）	510
DC 美/亚/欧版游戏机（原配，带手柄）	660/600/670
PS2 游戏机（30000/1/4/6，原配置）	1580
GB 厚/薄/彩机/GBA32（原配）	160/200/360/450
NGC/X－BOX128 位游戏机（原配置）	1450/1880
GBA 限定Ⅱ型机（黑、橙色，原配置）	520

SONY 电视彩监一体机

4.5 寸屏幕，TFT 真彩，RF、AV 输入，轻触式按键，内置天线无线接收电视信号，可外接游戏机、VCD 等。随机赠送 AV 线，电源，支架。

458 元/套（免邮资）



MP3 + CD + VCD 随身听

超薄超轻，机身仅 12X10X2cm，可悬于腰间，播放 MP3，CD，DVCD，VCD。液晶屏功能显示，交直流两用。直流两节五号电池。送遥控器、电源、AV 线。再送线控耳机一副。颜色：蓝透、橙、红。保修一年。

特价 458 元 /套（免邮费）

二手货换卖场

九成新 PS2（18000/30000，手柄 + 记忆卡 + 游戏）	1250
九成新完美 PS2（30001/30006，无需引盘直读，手柄 + 记忆卡 + 游戏）	1950
九成新 PS 机（7501/9002/9001/7502，双震手柄 + 8M 记忆卡 + 电源 + 游戏）	390
九成新 PS 5903VCD 机/PS ONE 游戏机（双手柄 + 8M 记忆卡 + 电源 + 游戏）	510/450
土星机 三洋/JVC/日立（VCD）（双手柄 + 16M 记忆卡 + 8M 加速卡 + 游戏）	290/390/440
日/美/欧版 DC 机（双手柄 + 4M 记忆卡 + 网卡 + 开机盘 + 游戏）	420/510/460
GBA/GBC/GBP/GB/GG/游牧民手掌机（均送卡）	390/310/140/110/280/320
DC/PS/SS 拆件机（主机内配件均完整）	190/140/110
超任光碟一体机（送所有游戏）/32M 磁碟 + 主机（双手柄，电源，送所有游戏/送 30 款游戏）	480/320

（快件邮费 40 元/台，GB20 元/台）
本公司回收二手机按本区售价的 80% 计算，并可差价互换！

游戏周边

PS1M/2M/8M 记忆卡	10/20/39	GB 手柄/电源/贴膜/皮套/对战线	6
PS2/PS/DC 原装枪	360/135/70	DC 原装/组装震动卡	70/21
PS 原装标准/原装震动手柄	35/78	DC/PS/SS 制转	35/28/40
PS 原装/组装 震动手柄	59/35	DC 原装键盘/鼠标	70/40
PS2 原装/组装震动手柄	180/50	DC 原装/2M/4M 记忆卡	110/28/33
PS2 原装 8M 记忆卡	190	DC 组装/格斗手柄	30
GB 充电器/放大镜/夜用灯	20/12/8	DC－GB/NGP 模拟器	30
GBA 放大镜/夜用灯	15/10	DC－FC/MD 模拟器	30
GB 中文金手指/万用对战线	60/10	DC－SFC/GBA 模拟器	50
GB/GBA 耳机（含收音机功能）	25	DC MP3/VCD 播放器	30
GBA 充电器（送电源）	20	DC 金手指/新版开机盘	15

本月特价

PS 原装 PDA（记忆、游戏）168
DC 原装手柄（处理）28
PS VCD 卡（免改机）99
PS2 原装手柄（处理）68
PSONE 4.5 寸液晶屏（全制式）410
DC 街机模拟器（送 200 游戏）80
配件邮费 10 元/次

新产品

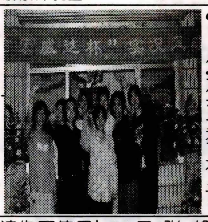
DC－MP4 解压卡（可观看电脑格式压缩电影）	99
便携式夜视仪（无任何光线中看书玩游戏等，距离 5 米）	99
52 寸头戴式液晶显示器（立体环绕音响，适用任何游戏机）	900
DC 上网器（浏览中英文网站，送改装 56K 猫，中文说明书）	190
GBA 金手指卡（全中文，内含 90 条密码，自动储存）	130
电脑/电视/游戏/VCD 一体机	240

樱花俱乐部继续招募中！

会员年费 40 元，请请请参阅上期广告！！

会员区（非会员不可购买！）

PS2 30000 完美直读套机 2350
PS 原装 PDA 138　DC 原装手柄 20
MPS 随身听 418　全自动相机 48



"信宏威达"实况足球比赛结果
冠军　刘超（左三）
亚军　廖芊（右二）
季军　姚欣（左三）
祝贺比赛圆满成功！
请关注第二届比赛

B01 电视电子眼镜 戴上它看电视（VCD、DVD）画面放大 3.8 倍，并在你眼前产生，强烈的弧形画面，瞬间形成模拟的立体动感画面！无线接收 30 米内电视声音！

B02 游戏机电子眼镜 戴上它玩电视（电脑）游戏，画面放大 2.2 倍，使您在玩游戏的过程中感受前所未有的立体震撼！可在 30 米内无线接收（电视）声音

市场价 450 元，本公司特价 128 元/套（含邮资）

购买时只须注明编号即可！

PS 处理原版盘（有无直读均可使用），20 元/张，邮费一律 10 元/次，购买时只需填写编号即可　　买五送一，买十送三

编号 卡名	盘数														
		017 名将	1	054 太空战士 7	4	093 燃烧战车索利德	3	203 98 拳王	1	221 99 拳王	1	265 太空战士 9	1	306 盗墓者历代记	1
		019 寄生前夜 2	2	055 铁拳 3	1	094 浪客剑心	1	207 幻想水浒传	1	222 北斗神拳	1	271 柯南－3 人推理	1	307 鬼魂力量 3	1
007 占士邦	1	029 格兰蒂亚	2	056 太空战士 8	4	115 合金弹头 X	1	211 FIFA2001	1	224 同级生麻将	1	276 机器人 α 外传	1	311 时空枪手 2	1
005 实况足球 4	1	035 生化危机 2	2	059 生化危机 3	1	153 恐龙危机 2	1	215 97 拳王	1	225 机器人阿尔法	1	280 寄生前夜 1	2	315 高达 G 世纪 IF	3
007 寂静岭	1	036 刀魔	1	061 放浪冒险潭	1	186 雷电 DX	1	216 三国志 7	1	227 龙骑士 4	4	281 恶魔城年代记	1	316 沙嘉纹章	1
008 永恒传说	3	037 大兵瑞恩	1	070 三角洲	1	190 街霸 ZERO3	1	217 射雕英雄传（中）	1	252 极品飞车	1	283 游戏王	1	399 铃木爆发	1
011 山脊赛车 4	1	038 大航海 4	1	071 恶魔城	1	192 月华剑士	1	218 勇者斗恶龙 7	2	253 北欧女神传	2	290 太空战士 4、5、6	3	400 实况足球 2002	1
013 前线任务 3	2	050 宿命传说	1	080 越南战役	1	201 GT 赛车 2	2	220 实况足球 5（中）	1	263 波波罗物语 2	3	303 龙珠 3 合 1	1	402WTC－房东锦标赛	1

GB 新彩卡

本公司独家代理台湾晶合公司生产的中文 GB 彩卡，一律三个月包换！

牧场物语 6（中）	49	真三国无双 GB	65	大航海时代 2（中）	55	格斗王 2002（中）	38	水浒风云录（中）	45	生化危机 3（中）	42
孤岛冒险 4（中）	45	太阁立志传 2（中）	55	星际争霸 GB 版	55	黄金太阳（中）	42	恶魔城 2（中）	49	机器人大战 F2（中）	42
勇者斗恶龙 DX2（中）	49	封神榜 2（中）	49	傲视三国（中）	43	太空战士 9（中）	48	七龙珠 2002（中）	48	哈里·波特 2（中，RPG）	32
						梦幻传说（中）	47	甲 A 足球风云（中）	45	古墓丽影 2（中）	54
						荆柯新传（中）	47	金庸群侠传（中）	48	太空战士 X（中）	38

GB 彩卡

游戏王 4/5（中）	42	口袋水晶（中，时钟）	25	风来的西林 2	29	实况足球 2002	31	萨尔达传说（中）	20	三国霸王大陆（FC 版，中）	33
三角洲部队 2	38	生命（64M，冒险）	53	古墓丽影（中）	43	口袋妖怪钻石（中）	23	大富翁世界之旅（中）	23	红色警报 2	38
合金装备（中）	31	孤岛冒险 2（中）	33	名侦探柯南 2（中）	42	格兰蒂亚 2	32	三国演义 2（中）	23	盟军敢死队	31
魔法骑士 2（中）	43	勇者斗恶龙 1＋2（中）	27	星之海洋（中）	28	合金弹头 EX	32	口袋金银合集（中，时钟）	33	越南战役 2001	42
牧场物语 4（中）	42	女神转生外传 2（中）	30	纹章传说（中）	37	樱花大战	41	勇者斗恶龙 3（中）	35	帝国时代	30
生化危机（中）	41	射雕英雄传（中）	30	幻想传说（中）	30	太阁立志传（中）	47	全省 IQ 大擂台（中）	46	英雄无敌 4	34
勇者斗恶龙 4（中）	39	口袋金/银（中，时钟）	19	大金刚 2002	28	名侦探柯南 3（中）	35	机器人大战 F 完结（中）	45	心跳回忆 2	32
大航海时代	23	牧场 1/2/3（中）	20/22/26	机器人阿尔法（中）	36	心跳回忆（文/体，中）	34	樱花大战（中）	48	13801 合卡	40
坏玛莉 2/3	27/28	海盗军团（中）	36	机器人大战 A（中）	38	勇者斗恶龙（中）	23			2002 合卡	50
封神榜（中）	35	水浒传（中）	43								

GB 卡

第二/三/五次机器人大战（中）	16/16/17	吞食天地 3（中）	17	合金弹头	25	格斗 95/96/97/99/2000	12/15/25/25/27	三国英雄传（中）	17	光之继承者	21
口袋妖怪红/黄/蓝/绿（中）	15	篮球飞人 2	16	恶狼传说 RB	22	圣斗士星矢	12	美少女麻将	15	GT 赛车	23

GBA 卡特卖

机器人大战 R（128M）	72	黄金太阳 2	108	三国志（中）	66	GTA	59	洛克人 EXE2	60	龙战士 2	59	炸弹人	45
风之克罗亚 2	58	牧场物语（中）	85	黄金太阳	58	大战略 2	59	坏玛莉	59	J 联盟足球	58	GT 赛车	59
游戏王 7（128M）	128	黄金太阳（中）	80	皇家骑士团	58	真人快打	62	Q 版赛车	59	风之克罗亚	59	恶魔城	52
游戏王 6（中，128M）	125	游戏王（中）	85	机器人大战 A	58	街霸 2	55	胜利 11 人足球	59	魔法假期	59	拿破仑	59
幽灵陷阱（中，AVG，128M）	75	皇家骑士团（中）	80	实况足球 WE	65	超级玛莉 2	65	冲击世界杯	59	索尼克	59	心跳回忆	78
机器人大战 GX（128M）	75	机器人大战 A（中）	68	V 拉力 3	55	快打旋风	43	超级玛莉奥	45	雷龙战记 IX2	59	拳皇 advance	59
魔法假期（中）	90	魔界村 R（中）	65	游戏王 6	98	蝎子王	67	七龙珠	66	恶魔城轮回（中）	62	头文字 D	65
恶魔城－白夜协奏曲	68	寂静岭（中）	90	铁拳	62	寂静岭	69	中央大陆之战	70	纯情房东俏房客	65	哈里·波特	68

GBA 合卡　A401：拳皇、玛莉奥、索尼克、GTA　110　　A502：机器人大战 A（中）、恶魔城（中）、游戏王 4、坏玛莉、龙战士　140

注：GB 卡邮费 5 元/盘，两盘以上均 10 元，随机购买免邮费，本公司所售卡带保修两个月，适用于任何版本 GB 机，卡带记忆均良好！GBA 卡买五送一

注意：请玩友在汇款时一定写清所购物品！！　专业维修 8 位到 128 位等各种游戏机及配件，成功率不低于 90%，外地玩友可寄机修理，热线电话：010－87251033

汇款（寄货，通信）地址：北京 100077 信箱 5 分箱（邮购只限此地址）**收款人：北京信宏威达公司**　邮编：100077

邮购、咨询：010－87251066/88　诗织小姐　投诉、售后：010－87251022　夏实小姐　批发：010－87251033（9:00－17:00，周日休息）

为感谢所有玩友的厚爱，本店所有游戏主机一率以超低价销售，保证让您满载而归

长沙火星 (邮购、批发、零售)

请写清地址，物品，写不下者请附信寄来

步步高夜光手掌电脑 450 元

本店已攻破 XBOX、PS Ⅱ 所有机型安装完美直读的最佳方案，读碟率 100%，全国最低。
限量发售 PS2 原版《太十国际版》仅售 300 元，二手回收或交换，请参考第七期广告。

好消息

PS2 配件大降价：
X – BOX(普通版) + 直读 2400 元
X – BOX(限定版) + 直读 2800 元
X – BOX 色频端子线 300 元
日本原装黑色记忆卡 170 元/个
全新原装手柄 130 元
原装遥控器 160 元/个

DC 原版碟超低价销售：
樱花附照 80 元
SONIC140 元，SONIC2(限定版，带金币) 60 元/套
樱花Ⅰ，樱花Ⅱ，樱花Ⅲ 200 元/套
莎木 220 元
限定版莎木Ⅱ 240 元
梦幻之星Ⅱ 150 元
格兰蒂亚Ⅱ 120 元
足球特大号Ⅱ 120 元
D 之食卓Ⅱ 240 元
刀魂 60 元
限定版心跳 2002 + 记忆卡 100 元
火焰圣母 140 元
炼金术士 1&2 合集 120 元
空中力量 100 元
滑雪 50 元
死亡射击Ⅰ、Ⅱ 90 元
(还有其他品种，请电询，数量有限，需者从速)。

惊喜区

全国独家代理英国《美塞亚》Ⅲ，注册号为 040218，可攻 3000 型、30001R、30001、30006R、30007 型不要更换主机上任何芯片、安装简单，并提供变清晰度彩图每套攻机 600 元。诚招各地代理商，价格巨低！并附送内部攻机图及线路图。

火星承诺：主机均四月保修，在本店维修过的机器一律保修 3 个月，并免邮费，配件邮费 5 元，GB、GBA 主机邮费 10 元，其它主机 20 元，PS、SS、DC、PS2、MD，8 位卡共数千种游戏，价格特优，欢迎请自备中号信封邮票免费索取节目单，购 10 张以上送 2 张，如果有质量问题免邮费并更换，提醒您：电汇时请务必写清地址及邮编、所购物品名称和联系方式，写不下者请附信寄来，邮寄维修请您务必写上电话号码，欢迎加盟长沙火星，您肯定能得到前所未有的实惠，有意者请速联系(限地区限额培养维修人员)。

专业维修 专修各种主机疑难杂症(如 SS 三洋机斜放，倒放)维修光头 60 元/个(可解决所有故障)；可更换各种主机的驱动片、图片 Cpu、内存芯片、和电源板等所有配件，价格特优，品种最齐，可以邮寄维修、街机类：承接 PS/SS/DC/PS2 改街机，更换枪击(鬼屋)、跳舞机新节目，街皇转换器升级及维修，街皇转换器从 PS、SS 更到 DC 业务(可玩直读与不直读节目 240 个)收费：250 元/套，一年免费保修(另有台湾版原装 DC 直读黑碟可用于各种街机转换器上投币，100 元/片)，还提供大型赛车、跳舞机、枪机等模拟机更换其它节目及维修服务，大量回收二手模拟机。

GBA 卡类					
魔界村	50	侏罗纪公园Ⅲ	60	心跳回忆	75
机器人大战 R	60	GT/GTA 赛车	40/60	彩虹六号	60
黄金太阳Ⅰ	60	暴力拳击(WF)	60	大冒险Ⅱ	60
黄金太阳Ⅱ	120	雷霆战机	40	ZOE	60
黄金太阳Ⅰ(原版)	180	玛莉亚 1/2	40	沙罗曼蛇	40
VR 拉力 3	50	玛莉赛车	40	拿破仑	60
魔界村	60	坏玛莉	60	蝙蝠侠	60
光明之魂	62	龙战士 1/2	40	喷火龙	60
拳王 EX	60	古惑狼	60	蜘蛛侠	55
街霸 2	60	F14 战机	40	钻地小子	39
铁拳	60	伍佑卫门	40	魂斗罗	60
快打旋风	40	魔法假日	60	炸弹人(蓝)	40
三国志	60	游戏王 5	60	炸弹人(红/黑)	60
风之少年	40	游戏王 6	140	星球大战	60
足球 6	62	西部枪手	40	信长野望	60
恶魔城(中/日)	60	机械化部队	60	中央大陆	60
恶魔城白夜协奏曲	65	大战略	60	大战争	60
机械人大战 A(中)	60	雷曼	60	成龙	40
沉默的遗迹	60	封神	60	小叮当 2	40
火焰纹章	62	唐老鸭	60	滑板小子	40
皇家骑士团	60	X – MAN 战士	40	泡泡龙	50
洛克人 2/3	60	绿色兵团	60	麻将	40
		寂静岭	72		

配件类(好消息：PS2 30000，30001，30004，30006 等机型的完美直读全国最低价销售)

SS 光头 JVC/三洋/AV 线 100/90/10	
SS 原装电影卡/内存/图像芯片	160/30/80
SS 原装光线枪/电源板/制转	70/35/30
SS 摇控大摇杆/解码 IC(图)	70/80
SS 原装手柄/原导电胶/十字架	40/2/5
SS 加速卡/记忆卡/金手指卡	75/75/60
SS/PS 两用大摇杆/原装记忆电池	50/10
PS，PSONE 翻新光头(一月包换)	160
PS，PSONE 全新光头(一月包换)	215
PS/PSONE 原装记忆卡	40/30
PS 原装光线枪/手柄延长线	120/5
PS 震动枪/退镗光枪/电机线	60/80/6
PS 原装鼠标/AV 线/PDA	50/15/100
PS、PSONE 组装/原装普通手柄	7/25
PS、PSONE 组装/原装震动手柄	30/58
PS1M/2M/4M/8M 记忆卡	15/25/35/70
PS 大/小格斗手柄	12/24/25
PS 光头支架/光头数据线/延长线	55/20/6
PS C4977/C4507 场效应管	20
PS 原装/拆机激光管/电容/物镜	15/5/15
PS 电机/传动齿轮(7 件套)	15/20
PS 四分插/制转/S 端子线	40/20/10
PS 光头驱动 BA5977FP/BA6398FP	40
PS 原装透镜绕阻一体化/电机	40/15
PS 保护电阻(无图、无声音、手柄无用无振动、插金手指无用则此烧坏)	10
PS 主板手柄原装插槽/原装光头托盘	60/15
PS ONE/PS 直读 IC 70/30(型号自选)	
PS/PS2 VGA(对应所有电脑显示器)	230
PS2 原装/组装手柄/四分插	130/30/65
PS2 原装日版/美版记忆卡	170/140
PS2 原装 5.1 声道光纤线	100
PS2 主板(坏)/齿轮/发光管	250/40/50
PS2 全新原装光头/太十闪光支架	380/40
PS2 组装/原装分量端子线/支架	25/230/15
PS2 驱动 IC5815，6664	40
PS2 风扇/手柄插槽/原装电源板	50/80/250
PS2 电源 90W/200W/250W 铁盒	30/50/90
PS2 数据线/组装遥控器	50/32
PS2 数据线(请注明用在何处)	50
DC 原装全新光头/光头 + 座/组装手柄	100/150/30
DC 原装手柄/枪/鼠标	50/80/30
DC 原装飞行格斗 2 合 1 摇杆/钓鱼杆	100/90
DC/PS/SS 电源/DC 数据线	15/12/12/10
DC 原装 AV 线/S 端子线/50K 上网卡	12/15/60
DC 原装记忆卡/震动包/风扇	60/50/30
DC 2M/4M 记忆卡/组装震动包	28/32/25
DC VCD & MP3 播放器/VCD 遥控器	10/100
DC 完美 VGA/金手指卡/制转/驱动开关	40/45/30/10
DC 光头原装驱动板/托盘/齿轮	80/30/15
DC 原装手柄线/延长线/保护电阻	15/20/10
DC 图象驱动芯片(6145，6258)/电源板	150/70
DC 光头驱动片(BA5686FM)/手柄延长线	20/6
NGC 原装手柄/记忆卡 原装/组装	220/95/60
X – BOX 原装手柄/记忆卡/遥控器	240/255/230
GBA 电视接收器	520
GBA 荧光屏	450
GBA 镜面/保护膜/保护套/摇杆 5/5/7/12	
GBA 高效冲电器(12 小时)/扩音器	20/35
GBA 可调萤光灯/收音机/耳机/对战线	20/20/10/10
GBA 放大镜/精美布包/摇杆/卡盒	15/12/12/12
GBA 烧录机/64M 烧录卡/128M 烧录卡	220/140/350
GBA 白光灯/伸缩灯/耳机 + 扣	10/18/16/10
太空战士 8，10 项链/太 8，10 腰表	15/45
太八火机/太八夜光项链/太十项链	15/12/30
太 8/10 情侣表/戒子/钱包	100/100/8/25
合金装备情侣表/太 10 烟合 + 打火机	80/60/35
太 10 项链 + 戒子 + 匙扣/男女单表/怀表	23/45/60

广州分店批发电话(不对外零售及邮购)TEL/FAX：020 – 81856251 交行帐号：40551270710166109 户名：李宗雨
湖南总店汇款地址：湖南省长沙市解放东路 28 号火星电游，邮编：410003 联系人：李先生 吴小姐 Email：zongliangli@163.com
汇款帐号：建行 4367422926780052622．工行 1901600008644358 交行 60142850649473206 收款人：李宗文
联系电话：0731 – 4127175、邮购查询：0731 – 4132527 投诉：013873117079

上海 新次元

凭此广告购机均可送 SNK 电话套卡一份

电玩急症室：针对市面上烧损坏机种维修，供应各类原装零配件小毛小病立等可取。面对全国各层次的玩家，让你死机复活。电话咨询：021 – 63751223

招商启示：本部向广大零售商清仓批发 PS、SS、DC 软件，及 MD、FC 非原版卡带价格极低！欢迎广大零售商前来洽谈！！

SNK 拳皇磁卡：由原 SNK 御用画值"森气楼"大师操刀，拳王绝佳物品，单张 20 元，一套 30 元，邮费一律 5 元。原声卡通 CD，品种全、节目多，欢迎前来购买！
大量高价收购，贴换各类 16 位以上的次世代主机及配件，收购、贴换各类时尚电子产品另贴换供应 SFC、FC 各类原版游戏卡带

品名	价格/邮费	品名	价格邮费	品名	价格邮费	品名	价格邮费
JVC 土星	680/10	PS2 VR4 台产摇杆	199/10	WS 原装卡仙界传	130/10	N64 原版卡异教徒	360/10
松下 2 型 300	880/10	PS ONE 狂牛液晶屏	550/10	WS 原装卡机甲斗士	80/10	N64 原版卡 007 黄金眼	380/10
N64 全新大特价	480/20	GBA 接线头送全套配件	390/10	WS 原装卡格斗料理	130/10	N64 原版卡柯拿米大对战	160/10
N64 – V64 光碟机	1480/30	GBA 打印机送色纸	390/10	SS 土星原版 95 拳皇	350/10	N64 原版卡星球大战	330/10
超任套机	550 – 880/20	NGC 原装手柄	230/10	SS 土星原版 96 拳皇	350/10	N64 原版卡赛车	180/10
SNK CD 机，送 5CD	990/20	松下 NGC 原装手柄	330/10	SS 土星原版豪血寺一族 3	280/10	N64 原版卡恶魔城	460/10
N64 原装手柄	180/10	世嘉掌上 MD 机	490/10	SS 土星原版街霸 SF 对 X – MEN	290/10	N64 记忆卡	160/10
DC 原装鼠标	68/10	MEC 卡带/光碟机	580/10	SS 土星原版饿狼传说	280/10	N64 记忆卡	160/10
SS 制转	45/10	MEC 卡带机	390/10	SS 土星原版梦幻模拟战 3	490/10	N64 震动包	190/10
PS 金手指	45 – 78/10	SNK 双速 2 型光碟机	2890/30	SS 土星原版 VR 战士	20/10	N64 扩张卡	190/10
万能制转 N – P	120/10	SNK 卡带机限 3 台	3250/80	SS 土星原版 VR 战士 2	80/10	PS 原版寂静岭	150/10
随身蛋 单个 48	1 套 85/10	SNK 手掌型采访机	190/10	SS 土星原版 VR 战士 CG 赏	20/10	PS 原版恶魔城	160/10
PS 原装 PDA(二手)	230 – 260/10	三星 TY – 20、MP3、64M 内存	990/10	SS 土星原版 VR 足球	30/10	PS 原版实况足球	130/10
PS 太 10 横竖置架	188/10	FC 原装任天堂平机	360/10	SS 土星原版联盟足球	30/10	PS 原版机器人大战 A	150/10
PS 鼠标	45/10	世嘉 MD 原装 2 型机	330/10	SS 土星原版战陆	30/10	PS 原版机器人大战 A 外传	150/10
SS 3D 原装手柄	120/10	GBA 原装玛莉奥 2 代	220/10	SS 土星原版梦精灵 NIGHTS	55/10	PS 原版最终幻想策略版	160/10
PS 降温空调器	48/10	GBA 原装炸弹人	190/10	SS 土星原版列岛震撼	20/10	PS 原版寄生前夜	180/10
PS 化解危机专用原装光枪	280/10	GBA 原装游戏王 5	280/10	DC 原版梦幻之星 2	250/10	PS 原版放浪冒险潭	180/10
DC 上网键盘	98/10	GBA 原装风之克罗诺亚	290/10	DC 原版世嘉钓鱼(原装鱼钩)	350/10	PS 原版洛克人 X6	160/10
DC 原装手柄	100/10	GBA 原装 GT 赛车	190/10	DC 原版格兰地亚 2	250/10	PS 原版纹章传说	180/10
DC 大家来找碴附鼠标	68/10	GBA 原装洛克人大冒险	220/10	DC 原版索尼克	45/10	PS 原版最终幻想 8	290/10
DC – VCD 遥控器	75/10	GBA 原装快打旋风	260/10	DC 原版 VR 战士 3	180/10	PS 原版基联的野望(指令书)	150/10
DC 原装液晶记忆卡	120/10	GBA 原装 J 联盟创造球会	280/10	DC 原版 D 之食卓 2(美版)	330/10	PS 原版恐龙危机 2	180/10
DC 专用光枪	80/10	GBA 原装机器人大战 A	430/10	DC 原版联盟创造球会特大号	230/10	PS2 原版片实况足球 6	180/10
DC 北通全通用光枪	90/10	GBA 原装寂静岭	360/10	DC 原版秋秋火箭队(欧版)	100/10	PS2 原版片真·三国无双	290/10
SFC 制转 N – P	95/10	GBA 原装恶魔城	350/10	DC 原版七月	90/10	PS2 原版片真·三国无双 2	350/10
DC 制转 N – P	45/10	GBA 原装绿色兵团	280/10	DC 原版鬼屋 2	150/10	PS2 原版片机甲兵团	290/10
N64、SS、PS 三用赛车方向盘	220/30	GBA 原装(美版)GT 赛车	190/10	DC 原版昼夜草子	130/10	PS2 原版片 X·FIRE 枪手	280/10
PS 专用赛车方向盘	180/20	GBA 原装我是航空管制员	280/10	DC 原版能量宝石	100/10	PS2 原版片三国志 7	290/10
SS 原装电脑战机摇杆	380/10	GBA 原装闪亮二人组	280/10	DC 原版空中霸王	120/10	PS2 原版片街霸 EX3	290/10
PS 四分叉	95/10	GBA 桃太郎传说	210/10	N64 原版卡来自外星的生物	150/10	PS2 原版片实况足球最终版	180/10
SS 炸弹人原装限定版四分叉	180/10	GBA F – ZERO	190/10	N64 原版卡麻雀放浪记	150/10	PS2 原版片实况奥运会 2000	180/10
SS 光枪	75/10	GBA 机器猫	190/10	N64 原版卡飞龙之拳	220/10	PS2 原版片街霸 EX3	290/10
DC 专用原装格斗手柄	190/10	GBA 街头霸王 2X	350/10	N64 原版卡野战样	390/10	PS2 原版实况足球 5 最终版	180/10
超任光碟机	1180/20	GBA 拿破仑	298/10	N64 原版卡时空武士	280/10	PS2 原版片实况奥运会 2000	180/10
DC – 56K – MODEM 附上网盘一套		WS 原装机器人大战 2	299/10	N64 原版卡飞空之舞	160/10	PS2 原版片 GP 摩托车大赛	190/10
	120/10	WS 原装卡铁拳	90/10	N64 原版卡冲天小子	220/10	PS2 原版片勇者探行	360/10
N64 用 GAMEBOY64	180/10	WS 原装卡机器人大战 A	299/10	N64 原版卡麻烦制造者	430/10	PS2 原版片 IGC 中文版	380/10
世嘉 GG 彩色掌机	390/10	WS 原装卡午夜幽灵	230/10	N64 原版卡实况 J 联盟	150/10	PS2 原版片格兰蒂亚 X	390/10
DC 格斗摇杆	98/10	WS 原装卡流行节拍 DJ 打碟机	80/10	N64 原版卡兰色风暴 64	190/10	PS2 原版片 VR 战士	380/10
PS 原装 3D 飞行摇杆	199/10	WS 原装卡数码暴龙 02	130/10	N64 原版卡街机划 2	120/10	PS2 原版片暗云	350/10
DC 原装 3D 飞行摇杆	199/10	WS 原装卡三国志	80/10	N64 原版卡玛莉奥派对 3	450/10	长期供应进口 6 寸 – 14	
SS – VCD 2.0 电影卡	290/10	WS 原装卡 SD 高达	99/10	N64 原版卡萨尔达传说	450/10	寸彩监 特价：350 – 490	
SS – VCD JVC 电影卡	390/10	WS 原装卡口袋战士	130/10	N64 原版卡皇家骑士团 64	430/10		

特别声明：凡寄往本店贴换物品，请于一月之内与我处联系，如逾期我处将自行处理！不再另行通知！如有遗失后果自负 联系电话：021 – 63751223 /63723241 联系人：袁小姐
公交线路：49、23、789、775、780、01、112、123、71、936、925、127 隧道 4 线，地铁 1 号线 邮购地址：上海市黄浦区大沽路 193 号新次元(近人民广场，重庆路口)收款人：袁敏燕 营业时间：10:00 – 19:00



最大特辑 **XBOX** 难道你劫数到了？

死里逃生亦或粉身碎骨

YOU WILL DEAD 日本市场硬件销售不及 PSO / ALIVE 靠势头良好的美国市场翻本

中国的实际情况究竟如何
软硬件的销售有什么问题
所有的答案即将有所揭晓

《游戏批评》总 17 辑(第二卷 D)

2002
9月15日
硕果问世
在收获的金秋时节
请每一位钟爱游戏的人
请每一位支持我们的朋友
这时能找到一丝收获的感受

新栏目"散件工厂"隆重登场



总有读者朋友埋怨《游戏批评》对每个游戏的分析都是蜻蜓点水，这回"散件工厂"就是要把名作拆开了，让大家看个清楚。

集中营的日子再度回归

历史回眸就在游戏批评总 17

精彩评论：武装生存者 3、死神之枪、炮弹飞车 3、圣剑传说 3 等

GBA 多媒体性能展示
——用 GBA 看图片

笔者在第六期《电软》介绍了用 GBA 听 MP3 的方法，其中提到了用 GBA 看电影，浏览图片二事，之后便有不少玩家向笔者询问，其“热情”让人感慨不已（笔者 QQ 几近被炸），在此借《电软》一方宝地给大家作个答复。

实际上和听 MP3 一样，在 GBA 上看电影，浏览图片都是靠专用软件实现的（当然，也有提供这些功能的硬件周边，那价格也太……）目前 GBA 上的电影播放软件甚少，笔者仅用过一款“VideoGBA”（下载地址：http://www.predatordevelopment.com/），不仅操作复杂，效果也奇差，并且它不是直接将 PC 上的视频文件（如 mpg，avi，mov，rm 等）转换成 gba 格式，而是把声音，图像分离成 GBA 所能用的 .bin 格式，然后得你自己编写一个播放程序，一般玩友实难搞掂，笔者就撇开它不予介绍，待有简单易用的此类软件……再说吧，今次的重头戏是用 GBA 浏览图片，各位看官万莫走开，内容强得很。

考虑到国内玩家的实情，笔者在几款 GBA 的看图软件中选出了 PictureBoy（目前最新版本 v1.5，下载地址：http://www.dig-life.idv.tw:8080/~devon/），为何选它？主要是因为此乃正宗台湾产软件，操作界面为繁体中文，较其它鸟语版软件在使用上要方便些，若使用时出现乱码，可以安装“南极星，东方快车”等内码转换软件，将系统内码设置为“繁体中文 BIG5 码”；此外，可以更换软件 SKIN 也是笔者钟情于它的一个重要原因，试想在不同的环境使用不同的 SKIN，那该有多 COOL！现在软件作者的主页提供了数款 SKIN（下载地址：http://www.dig-life.idv.tw:8080/~devon/skins.php），甚至，你还可以自己制作 SKINS（请参照软件主页提供的 SKIN 样本，将其复制后用新图片代替即可）！诸君满意否？但是，该软件也有一个要命的缺陷，那就是支持的图片格式仅为 bmp 位图，众所周知，bmp 格式的图片极占空间，如果按每幅 200k 算，128m FLASH CARD（PC 格式 16M）也只能装下 80 张图片，何况一般的位图不止 200K，郁闷……，此外，平常 PC 中图片的保存格式为 JPG，要想被 PictureBoy 识别还得用 ACDSEE，PHOTOSHOP 等软件将 JPG 转换成 256 色或 24-bit 的 BMP 位图，如果图片多的话可以试试 ACDSEE 的“批量转换”，速度快极。值得注意的是，图片最好控制在 240X160 像素左右，因为 GBA 的屏幕分辨率即如此，如果图片过大，正在 GBA 上看时不能显示全部部分，还得拖动观看（也可以按 L 缩小为整屏幕），这样影响心情，而且过高的分辨率在 GBA 上是一种浪费，240X160 像素足以，且体积不会太大。

图片源准备就绪后，就请打开 PictureBoy，如图 1，这是它的主界面，简洁明了，首先选择图片的类别：256 色 or 24-bit，请注意：一定要和图片对应，否则无法转换，然后点击“加入”，确定驱动器及文件夹后，软件会列出该文件夹内所有图片，你可以选择单一图片，也可以点击“加入全部”，将全部图片选中，把所需的图片都选上后，接下来就选择 SKIN，点击“更换 SKIN”按钮，出现如图 2 的窗口，PictureBoy 的 SKIN 由两幅图片组成，一个是 title，也就是标题画面，一个是 menu，即菜单画面，点击相应的按钮在 SKIN 存放的文件夹里将其选上，而“预设”按钮则是不选 SKIN，即为默认的 SKIN，选好后点击“确定”。最后要做的就是给文件在左下方取个名字，完成一切后点击“开始”，软件就会开始转换过程并将制作好的 gba 文件存放在 PictureBoy 所在的文件夹内，接下来你可以用模拟器试试效果，看能否正常显示，如果一切满意的话就把它烧进 EZFLASH 里去吧。如图 4，图 5 这是实际使用时的效果，这就是用 PictureBoy 看照片，看地图，看电子小说时的抓图。以下为在 GBA 上的操作指令：

图片目录：A：选择；　R：下一页；L：上一页

开启图片：A：下一张；B：回目录；R：下一张；　L：上一张

PictureBoy 的表现令人相当满意，不过白璧微瑕，在支持的图片方面真的很令人无奈，也只有寄希望于新版本能够解决这一问题，此外，PictureBoy 在某些地方还有空间去发展，比如可以将它作为电子书阅读软件（作者新放出的测试版中已经可以实现这一功能，不过存在很多的 BUG，假如调试成功，这对 READBOY 恐怕也是一种威胁吧）；也可以在图片切换时假如一些过渡效果，如百叶窗，淡入淡出等；还可以给软件添上播放背景音乐的功能，在欣赏图片时又有丝丝美乐伴耳，可真算是一种享受呀！此外，放大缩小图片，幻灯片播放等功能也是颇为使用的。

PictureBoy 让 GBA 实现了以往几千元 PDA 才具备的功能，真正体现了玩友“DIY”之精神，让人佩服不已，不过笔者却十分汗颜，毕竟是用人家的软件啊，再看看国内（大陆），很少有如此优秀的软件（READBOY 除外！！！），在此笔者呼吁广大玩家投身 GBA 的程序开发（或更高层次），相信总有一天，老外们用的软件也会清清楚楚地写着：“MADE IN CHINA”！

作者：窗外不归的云
QQ：22640556
MSN：yeyunao@hotmail.com

编者按：GBA 的许多扩展功能，并非没有实际价值。我现在每天打开 GBA 看看心爱的 GGB 截屏画面以及机体原画等图片，心情舒畅！

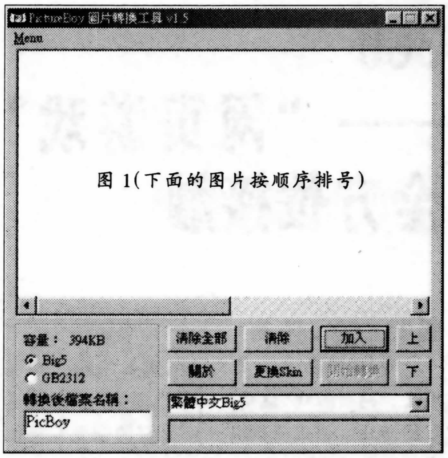
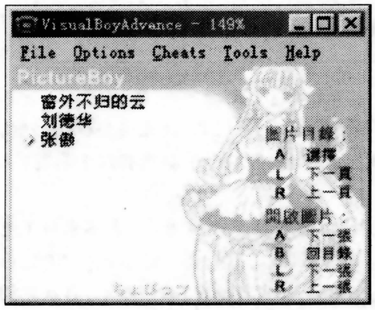
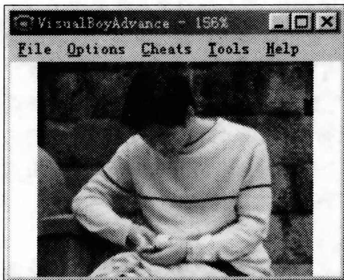


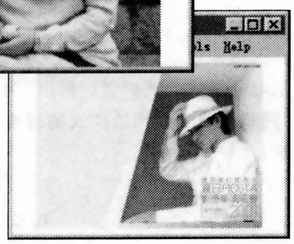
图 1（下面的图片按顺序排号）







← 这是窗外不归云的模样……



→ 这就是华仔了吧？

目前最优秀的汉字输入方式是王码五笔。三天背熟字根，七天内实践拆字，三月小成，半年大成(天天打)。智能陈桥五笔最适合E时代。

360° ——"网页游戏"全方位接触

■0°～60°:前 言

"网页游戏"——英文写作 Web Game 。顾名思义,"网页游戏"就是仅仅通过浏览网页就能进行的游戏。借助于因特网所具有的强大互动能力,"网页游戏"比传统的游戏更具吸引力!

或许有人会问了:这东西不和眼下火得不得了的网络游戏是一个概念吗?很抱歉,两者并不完全相同。不如来看看两者的对比:

特点	网页游戏	网络游戏
客户端	不需要	需要
费用	不需要	需要
互动性	强	强
画面	较强	强
游戏性	较强	强

于是你又说了:哥们儿,这儿可是《电软》啊,你"网页游戏"与我们的电子游戏有何干系啊?

其实从内容来看,"网页游戏"大多来自于电子游戏,比如:机战、三国,还有日本正统 RPG。由于这些游戏没有(或者少有)联网版本,喜欢它们的玩家除了干着急,就只有自个儿想办法了。于是,一部分人就用网络语言编写出与自己喜爱的游戏内容、形式相仿的网页,由于这些网页语言功能强大,互动性强,再加上数据库的支持,所以"网页"自然而然变成了"游戏"。于是,玩家们三个一群,五个一伙都加入了游戏,享受在家用机上所享受不到的联机乐趣。

由此看来,"网页游戏"的忠实拥护者大多也是电子游戏的拥护者。所以,为了较为全面地把"网页游戏"介绍给广大的玩友,我策划本篇文章!

To be continued...

■61°～120°:发 展

谈到"网页游戏"的历史,我们不妨从其编写方式的不同来介绍。这样一来,"网页游戏"的发展史大致可以分成四个阶段:

○第一阶段:简单的像素游戏

最早的"网页游戏"可都是由 JavaScript 编写出来的!原因很简单:JavaScript 能够实现最基本的交互,即:对键盘或鼠标的操作进行反馈。

于是,一批模仿 8 位机及街机上的经典之作而编写"网页游戏"就出来了。比如:《超级马里奥》、《坦克》、《小蜜蜂》、《打砖块》、《俄罗斯方块》、《吃豆》,甚至是街机上的《Out Run》都被较完整地"克隆"了下来。

但是由于 JavaScript 语言本身功能的局限性,游戏的画面除了图片就只剩下一个个的像素,结果把我们可爱的马里奥先生给搞成个圆圆的脑袋了!在操作方面,JavaScript 就更显得不足了:拿《Out Run》这款"网页游戏"中少见的 RAC 游戏来说,操作性极差,即使你使劲按下→键让赛车向右拐,它也只是意思一下,至于真正开始转弯嘛,那就是几秒钟后的事了。

所以,此阶段的"网页游戏"是不足以吸引我们广大的玩家的,因为它甚至比不上 8 位机呢!

○第二阶段:好看的华丽游戏

由于 Flash、ShockWave、Java 这些个东东的出现,"网页游戏"在画面方面得到了质的发展!从"色彩像素 + 图片"升级到了"动画"。尽管这样,我们也只能称之为"半互动"型。因为这些"网页游戏"不能真正实现多人同时游戏。

为什么叫"半互动型"?答案很简单:因为它只是实现"人机互动",而不是"人人互动"。什么?头晕?那好吧,我举个例子:拿 Flash 版的《VR 战警》来说。与原版相同,游戏中可以自动瞄准、换弹夹,甚至在你的成绩破记录后游戏会记下你的名字,但是你仅仅是和电脑在游戏。即使现在有另外一个玩家也在玩这个游戏,但在游戏中你看不到他,更别提和他一起并肩作战了。

但制作者更多是发扬其优势——"华丽的画面",制作出一系列拥有华丽画面的游戏。如:《DDR》、《麻雀》、《VR 战警》、《大家来找碴》、《NIGHTS》等简单但对画面要求稍高的游戏。

尽管拥有华丽的画面,此阶段的"网页游戏"仍然不能满足传统家用机玩家的需求,因为他们追求的是——互动!

○第三阶段:大型的互动游戏

网络编程技术的发展,终于能够制作出具有强大互动性的"网页游戏"了!

一些家用机上的经典之作,由于不能联机玩,不免令玩家有些遗憾。于是掌握网络编程技术的玩家便仿照家用机游戏的系统,编写出与其非常相似的游戏——这样一来,联机成了现实。

从《EB》到《MSVS》,从《夕阳》到《魔导》,再到《星际迷航》,"网页游戏"不仅游戏类型越来越广泛,其互动性越来越强了!

这些个游戏多用 CGI 编写,但因为游戏对互动性的要求加大,PHP 以其对千万级数据库的良好支持开始进入"网页游戏"的世界!

互动性强是这一阶段"网页游戏"的最大特点,但是由于程序比较大,耗费的资源就相对与其他普通网页来说大得多,所以游戏里不敢加入过多图片和一些花哨的功能,游戏也就显得比较简陋了。

○第四阶段:高模拟度的游戏

由于编程者技术的不断提高,运用多种网络语言编写的"网页游戏"开始出现。其中最具有代表性的是完全由国人开发的一款"网页游戏"——《三国志～黄巾起义》。它与大家所熟悉的光荣招牌游戏《三国志》系列游戏在画面上很相似,这是较上一阶段游戏的一大突破。也可以说这阶段的"网页游戏"是同时具备了"画面"和"互动性"两个方面的特点!

凉鞋在截稿时在网上又听到了有人在制作类似《太阁立志传》的"网页游戏"的消息。不知是否属实,但可以看出:"网页游戏"正在逐渐向这个阶段转化了!

○第五阶段:???????

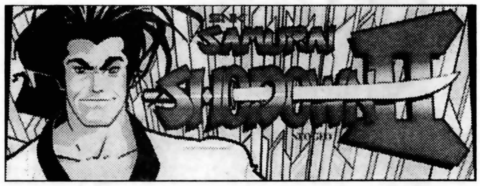
不用怀疑上面的一排问号,这个阶段是凉鞋我对"网页游戏"的发展方向的预想:

以后"网页游戏"会如何发展?……

(未完待续)

责编天师特感谢沙滩凉鞋供稿

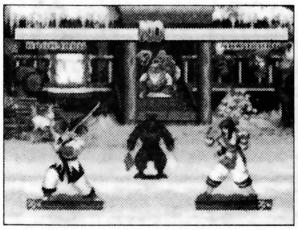


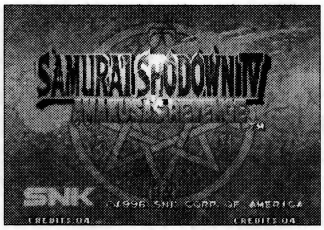


天草降临——剑士的求道历程

早在一年以前，在下便有为侍魂这款刀剑格斗写点什么东西的想法，时隔今日动笔，有1/3是为了支持天师对游戏的那份执着及感动，1/3是在网上看到的第3届上海天草降临大赛录像后的无语兼泪流满面，剩下的1/3便是在下对天草降临的一片痴心了。

应该说侍魂的正统四作各有千秋，一代的开创山河，二代近乎完美的系统，三代那优秀至极的配乐，还有就是平衡性与爽快感兼





具的经典之作四代——天草降临。大概在97年在下上高一的时侯开始接触天草降临，上手不多久便被其改进的系统及超华丽的画面吸引至欲罢不能，也是从那时开始对SNK之伟大顶礼膜拜，那份感动丝毫不输于铁杆世嘉迷的忠诚(见笑！)。当时与在下同时接触天草的还有在下的一位挚友——都是从一代开始玩的铁杆，对这款新作同样投入了近乎狂热的精力去钻研。尽管在当时机厅的此作绝对属于热门，玩家甚众，可当我们在摸索中凭借以前的底蕴，在有一次竟然连连挑翻14人后的那份爽快和满足感是现在在下玩任何游戏也体味不出的——即使是玩得不太差的梦美(游戏不具可比性,但感觉是互通的)。

后来由于高考及上大学等原因，在下与这位朋友分开了，没有了交流(至关重要！)水平自然下降。在下不是什么达人，去机厅也时常被切，这本没有什么，有点感到可叹的是天草渐渐被人遗忘，虽然这对于我们这类的铁杆来讲没什么，但是直接导致玩家交流机会的锐减。即便如此，每次去机厅还是会先尽兴天草而后快。牙神的一句"死吧！"足以让人热血沸腾！首斩的那声惨嚎也使人感到凄惨唏嘘！应该说这时偶已不是单纯的游戏了，使用的每一个角色都会融入以角色的性格去战斗，拼刀，格剑，重斩，必杀，闪避无一不体现角色本身的魅力，在那一刹那发现角色是自己抑或反然时，已经完全体味到SNK这款杰作的灵魂！

像所有经典的RPG一样，一名剑士的修行与冒险，如果仅仅局限于如何杀死敌人的话,那便还是浮躁的。格斗游戏之系统的存在不过是一种形式，怎样通过这种形式将角色的招式完美地发挥,才是天草降临,甚而每款真．格斗游戏的真谛,窃以为！这种感觉在前不久有幸观看了第三届上海天草降临大赛的录像后更为强烈！这次的大赛上海侍魂堂邀请了包括日本侍魂堂堂主在内的三位日本高打至上海参加比赛，就其比赛录像上反映了我们与人家还是有差距的，特别是在日本号称"黑恶魔"的娜可露露的使用者，在下只能用4个字来形容——神乎其神(毫不夸张!)。其在对角色招式理解与运用上娴熟自如，得心应手，已经属于那种手脑一致的达人境界，孤陋寡闻的在下也只有看得起一身鸡皮疙瘩的份！ ＝－＝！

格斗游戏是不需要功略的，连续技也只是衬托，在知道招式及系统后，如何去深入全靠后天的训练。或许讲得夸张了点，却是事实。我们求的不是单纯的一个赢字！游戏的灵魂——及最终快感才是我们游戏所追寻的最终目的？！(决？！道！？)

小文至尾，忽然很羡慕国内现在正如火如荼的VF4的氛围，在下在这里再叹一声：交流多么重要啊！全国的剑客们还等什么？拿起你们手中闲置已久的剑，体会——寻求真正的剑道吧！！！

后记：天师的一句全国格斗游戏高打上海水平最高，果真不假！他们对游戏的理解也在一个高水平。就笔者所就读的城市——武汉来讲，很可惜——在挑天草时一方格掉另一方的剑后，有的玩家竟然不让对方拾剑！！！这一基本的道都不顾，那份浮躁的求胜心情我想是阻碍他们体会天草真正乐趣的屏障吧？

茄子



VF4Ev 全国总动员令

GINKAKU-JI 少林寺所属

BY 中华全国VF预备役总司令：金刚般若十三式

同志们、朋友们、各位3D格斗爱好者、中国全体玩家&街机厅BOSS们：

你们好!!!

全球范围的VF4大会战已打响一年,在这一年中,无数中外热血男儿投身到SEGA筐体前。

一年过去了，战争进入僵持阶段，兵员斗志虽未见退步,但是战略物资损失较大。

总后勤部全球作战统括兼政委——铃木裕元帅，以及参谋长联席会议主席——片桐大智大将有鉴于此,本着"重振VF神威、全球VF开花"的作战目标，急令AM2小分队出击，为散布在全球各地的战斗人员提供充足的战略物资和必要的训练器材。

这次的装备统一CODE为:VF4Ev。

大中华区代号:进化版。

中国方面,据闻上海、南京的大魄力BOSS们已经放言:VF4Ev之N2基板即将九月份入荷。

本司令谨对他们的支持表示感谢。并要求北京方面的火力支援不得削弱——为此,前线指挥部已经与武器供应商"世嘉华翰"方面达成共识,要求他们务必尽快地为华北地区制造装备。不得再出现滞后和拖慢现象,影响兵员战力!

上次战役,从全国范围看,同志们使用的都是老掉牙的4B型战车,火控系统落后,筐体装甲薄弱。这一次无论如何不能重蹈覆辙!

本司令以战时称号"金刚般若十三式"的名义颁布命令：必须引进VERSUS CITY或更高级的筐体和正宗附GD系统之N2基板!

本月,正式进入VF战时紧急状态!!!

所有符合要求的玩家,一律要投身到这场战斗中来,去接受VF4Ev的神圣洗礼!

我们要为捍卫中华武术之荣誉而战——VF4Ev,招式增删、即死连携和空中COMBO特别是指令输入、角色MOTION、画面光源、角色酷度等方面,均得以最大限度强化……

决战VF4之真正形态的时刻已经到来!

总员突击せよ!

终究有一天你会明白我

今年夏天收获不小，数款游戏暴机。无聊之余，我好友 leon 竟让我挑战 GGB，久闻 GGB 难度之高，非常人可玩，我自认为反射神经尚可，又因天师的大力宣传，怀着好奇心，开始了我的 GGB 之旅。尝试了几关后发现，此游戏于先前那些游戏在难度上完全不是一个档次的，必须认真对待。经过多日的苦战和天师的点拨，终于用国产 13 式完成表地狱 GREECE(兴奋)。以下是我的心得和对此游戏的一点看法，望各位 GGB 迷们能喜欢。

我从 normal 难度起步，先按照电软上的攻略，将前三关打通。此时，游戏难度虽未完全体现，但游戏的紧张程度以及速度感已体现出来，令我非常着迷。但从第一援护开始，GGB 真正的美丽才展现到我眼前。以 GREECE 为例，敌人如潮水般的进攻，使我完全窒息（尤其前 5 分钟为甚），且在我不停的攻击敌人的同时，还要忘我地保护僚机，弄的我晕头转向，常常是保了北坡死南坡，保了南坡忘北坡，苦不堪言。经过几番摸索装备和版面，以及我好友 leon 的帮助（人工雷达）下，终于将 GREECE 完成。随即信心大增！一鼓作气将 normal 其余版面攻破。

随后便挑恶梦模式。由于先前对版面的了解和自身技术的提高，除了第一和第二援护外，其余版面均顺利通过。由于没有好的装备，第一、第二援护迟迟不能过关。突然想起天师在某一日本网站找到过日版 GGB 全武装 9999 个的 ar2 码，我便在日本的 yahoo 站上进行寻找，经过无数次的更换关键字（和天师一样），终于在一日本秘技网上找到此码。得此码后，GGB 恶梦模式 GREECE 再开，由于有了 F 攻和 F 防实力大增，不一会带着 3 架僚机过了表 GREECE。第二援护也是有了强力装备，轻松过关！

最后便是最最最可怕的 hell 模式。hell 乃是地狱之英文名。单闻其名，而逃避者大有人在。我在玩 normal 模式时曾经打过一关 hell 的训练版，竟然连教官机的面都没有遇到，就被路上的坦克给打暴了。当然那时候我还是个 GGB 的菜鸟，但是我对 hell 模式还是心有余悸。一开始，训练版和航空版都比较顺利地通过了。到了山岳版，由于自己的失误，被最后一个碉堡里发出的炮弹所击破。第二次，我多加小心，用打探头的方法阻击敌方碉堡，最后轻松过关。随即我跳过第一和第二援护，打沙漠版，沙漠相对于第一第二援护，稍稍容易点。但那大象恐怖的攻击力和黑皮超高的机动性还是给我留下了深刻的印象。由于 hell 模式里，自机 HP 只有 normal 的一半，而且敌方攻击命中率提高许多，使得我方机体在不装 f 防的状况下只能承受大象的一发炮弹。所以如何逃避大象的攻击成为了通过本关的致命关键点。那黑皮怎么办?！一定会有人问。其实黑皮倒不是很难解决。因为他们只在海港内部行动，由于打此关通常都带上 FAE 来轰击海港内部，一般两发过后，应该能灭其二，最后一个 HP 则是甚少，凭借我目前的技术足以和他单挑。本人在此关有一打法，可让过关变的容易些。使用 9 式装甲车，FAE + F 防 + 外挂轮，先快速将开始 6 个目标击破，然后往 NE 方向移动，路上必定杀死 atm 装甲车（否则你还没有到目的地，HP 就会所剩无几）。移动到一小山后（其有一土堆，后有一红血和子弹，没有绿血！），躲在其后打掉对面土坡上的两个人型自走，此时有两只大象就在土堆的右侧。不要急于攻击，因为两只大象在发现你的时候都会攻击，当它们与自机呈三点一线时，后面的大象会将前面的打爆！等稍前的大象被打掉之后，你就可以打那个稍后的大象了。用探头打法打，很简单就击毙了。然后你登上土堆，再消灭较远处的那两个大象。攻击时必定注意躲避对方的攻击。消灭大象后开始攻门，此前一定要把四周的 atm 车消灭，否则后患无穷。门打开后适量地补充血。然后移动到较远处，对港口内部使用两颗 FAE，运气好的话，可以气化港内全部物体。如果 3 架无一死亡，这时你就到门口使用 9 式的副武器 GL，向黑皮的滑动路线上投掷榴弹。

等消灭到只剩一架的时候，进海港与其肉搏，定能胜利。当然，你如果 9 式运用的好，完全可以不使用 FAE。本人就使用 9 式 + F 攻 + F 防 + shotgun 破此关。（天语：作者极擅长 9 式作战。天赋高）

打完沙漠版，我便打第二援护。第二援护，是 GGB 里第二难打的版面。因为我方直升机防御低，血少，禁不起几次攻击。而且，最后一波的高机动也挺让人头痛的。我尝试了好几次，有一次我好不容易保住一架直升机，高兴之极！——我目送它远去，但是忘记对面的山坡上还有敌 BMX 二机！等我想起赶过去的时候，已经来不及了！无情的 ATM 导弹已击破了直升机。煮熟的鸭子就这么飞了……我呆呆的看着屏幕，心想别玩了！我这种水平怎么打 GREECE? 更不用说用 13 式打了。此时，好友 leon 帮助了我。他不愧是我的军师，别看他平时只看我打，也不发表什么意见，但他一开口便是字字千金。他告诉我，要我站住机坪前的那个十字路口，这是敌人部队的必经之处。他还要我注意右侧的 BMX，他们可是最后的杀手。leon 鼓励我要我好好打，要我成为这世界上用 13 式打爆 hell 表 GREECE 的第 21 人（？）！他的话给了我信心，随后第二援护再开！我照他的话做了，果然，敌大破！而且是 4 架直升机全保，自机高 HP 过关哪！^-^

接着便是表地狱 GREECE 了。我用 HM3 + F 攻 + F 防 + RP。我的天！这个版面不是“紧张”、“刺激”、“忘我”这类词可以形容的！一开始便是敌人凶猛的进攻。我用跳跃 + RP 轰击的办法来消灭小坦克群，用追尾连射 gun 的方法打鸵鸟，用近身 + RP 打高机动，竟然在前 5 分钟结束时候我还有 4 架僚机！这时我就去了山上的神庙补给！但是，毕竟我对版面了解仍不够，漏算了敌人的一波攻击。回来的时候只剩一架多脚和一架 9 式了！自此，最后 3 分钟开始！“一定要冷静！”，leon 和我说。我点点头，但是当时我怎么能冷静的下来!!! 我满头大汗，心跳绝对超 100，说时迟那是快，NW 方向又来一批高机动，我马上换上 RP——第一炮竟然没有轰到！他们向我的多脚扑去！（急）我没有放弃，跟着一发 RP 暴一，随即再用连射 gun 射击，再暴一。接着 NW 方向来了一群坦克，我用 RP 一炮即灭！

紧接着又是一群坦克。此时我已经没有 RP 了！怎么办!? 最轰轰烈烈得时候到了！我挡在多脚（10 式）面前，当起了肉盾！我被猛烈地攻击，画面猛烈得颤抖着，我用连射 gun 射击着……终于坦克都被消灭了!!! 我方的运输机也来了……但是我还是死守着多脚——这场面绝对煽情，把好莱坞的大片都给比了。我竟然一次打通了这地狱的 GREECE(兴奋)！唉，辛苦啊，但是我只知道要成为用 13 式打暴此关的人，以前那些都只是热身活动而已。

仅此而已。

我做了一天的调整，向着最后的高峰跑去。我先使用 13 式打了打沙漠和第二援护来适应机体。几盘下来，发现 13 式速度慢，机枪威力小，装甲极薄，但是其八联装 KEM 运动能量导弹有着 GGB 中最强大的攻击力!!! 只是使用起来非常困难，需要多多练习和理解才能运用得当（本人 KEM 锻炼中！）。熟悉机体后，便开始挑战 GREECE 了。说起来惭愧，我刚开始连 2 分种都熬不过去，老是被坦克打死。而且，基本次次都是无奈啊！无奈!!! leon 看了看，摇摇头做起了暑假作业。到这时候我才真正明白天师被人冷落时的心情真的是六月雪啊（泪）！我决不放弃!!! 经过 3 小时，我第一次熬到了只剩一分多钟——突然觉得前进的道路光明了很多！

接着我稍作休息，上网找斗 13 帮忙！他不愧是中国 GGB 第一达人，告诉了我很多 GREECE 需要注意的地方。比如，要秒杀鸵鸟和用 KEM 连杀高机动，让我受益匪浅!!! 下网后，13 式表地狱 GREECE 再开。多次熬到一分多钟！但始终不能再有所突破，leon 看了也替我着急。但是，我知道达人之路不相信眼泪（天师语）。天大哥他能大破，那我也能！终于在一回目迟滞行动中发挥出色，屏幕时间 5 分钟时，剩 3 架僚机——2 多脚 1 人形。我死守北坡 2 号机。但是由于此 9 式 HP 已甚少，终被一高机动击破！无奈只能保护多脚！我确认我方 HP 是一空血一满血（奇迹！）。此时，NW 方向 2 架高机动急速而来。我看了看那只被重创的多脚，决定放弃（泪！）。我向 NW 方向，丢出第二颗 FAE，高机动灭，空血多脚牺牲。后面，开始了我最后的壮烈 1 分钟，我死保那满血多脚，还是做肉盾，由于 KEM 存量已很少，只能用 MG 攻击第一批坦克，坦克疯狂地扫射我！——我不能离开!! 离开等于放弃!!! 我用 MG 反击着……第一批坦克被击破。第二批我就用我剩下的 KEM 打暴之！C－17 运输机来了!!! 我的 13 式装甲步行车像雕塑一样矗立着。夕阳如此美丽……

至此我成为了又一个用 13 式打暴表地狱 GREECE 的人！得分 369000，装备 F 防 + 外挂轮 + FAE。PASSWORD 是 @ # $ %^& * # $ %^& *。

我将此事告诉斗 13，自己非常得意。斗 13 却勉励我说，“我们比日本达人还差得远着哪”！我上了 GameArts 主页，看了 GGB 的比赛战报。心里十分惭愧，深知山外有山，人外有人！我们的 GGB 技术还是比较落后，需要国人的大力支持！

这个游戏是目前为止难度最高的游戏。特别是表地狱 GREECE，它将游戏的难度提升到了一个新的领域！究极的 60↑fps 之 FPS 操纵性和速度感，临场感最高，让人欲罢不能！但却不知为什么会受到如此多玩家的唾弃！就因为难度高吗?！我想说一句，人们都爱吃鱼，但是也怕被鱼骨卡住喉咙。我想没有一个人会为了怕卡住喉咙而不吃鱼吧！来，进入 GGB 神秘而又悲惨的世界，你会懂的很多很多！

22:53/2002.8.7/上海 PENNY

GUNGRIFFON

THE FIRST HIGH-MACS TEAM 501

作者勤学苦练，GGB 进步神速

注：本文题目由编者所加



电新VOL.11
双光盘特别奉献!!电玩MTV大赏第二弹火爆出击!!
Game New Power
电玩新势力
电玩MTV大赏2
20首电玩金曲
完全保存版
DEAD OR ALIVE
沙滩排球
独家收录DOA沙滩排球
高清晰绝美影像!!
VOL.2
电玩新势力
单光盘6.80元
VOL.9
电玩新势力
单光盘6.80元
VOL.10
电玩新势力
双光盘10.00元
金版MTV
电玩新势力
单光盘6.80元
注意：《电玩新势力》只能邮购第2.9.10.11及其后各期和即将推出的"金版MTV"，其余全部售完，请勿邮购。
邮购地址：北京6129信箱
发行部 邮编：100061
电话：(010)64472177
(请在汇款单附言栏写明所购书刊名称及期数，地址要详细，邮资免取)
DEAD OR ALIVE
XTREME BEACH VOLLEYBALL



幻想水浒传3



PS2 | KONAMI

气势磅礴，当音乐响起的刹那就将整个人的思想完全融入到游戏之中。KONAMI招牌RPG的片头音乐果然不同凡响，完全可以感受到游戏宏大的剧情。

狂野历险3



PS2 | SCEI

SCEI招牌第三作的主题曲，充满西部风情的悠扬乐曲再次荡漾在我们的耳畔。这已经成为了本系列的最大特色，而刚毅的女声更使得游戏魅力十足。

圣灵机



PS | WINKY

由WINKYSOFT所推出的标榜"恋爱与SLG高次元融合的"机器人SLG游戏。虽然游戏本身异常的枯燥和令人乏味，不过片头精心制作的CG却在当时引起了不小的话题。

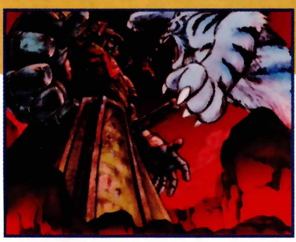
疯狂出租车3



XBOX | SEGA

近似于疯狂的节奏跳动在耳旁，使玩家热血沸腾，除了令人振奋的音乐外，精彩逼真的画面更是令人陶醉其中。这个系列的音乐与游戏的玩法一样出名。

大盗五卫门



PS2 | KONAMI

KONAMI在日本脍炙人口的大盗登陆PS2第一作，快节奏的歌曲以及精美的画面都令人有脱胎换骨之感，单单在音乐方面可称是系列最强。

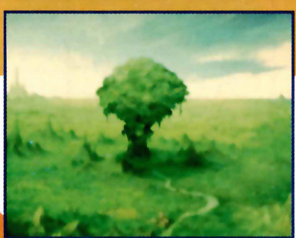
次元之爱



XBOX | KIKICO

XB上少有的少女游戏，精美的人设是一大看点，同时日本人气组合演唱的主题曲也非常动听。相信看完本段动画的读者一定会对XB的游戏的印象有了全面的改观。

圣剑传说



PS | SQUARE

SQUARE在PS上推出的系列最新作，依旧保持了原有的大制作、大手笔的水平，而本次收录的这段MOVIE更是堪称杰作，这段精彩绝伦的音乐不知感动了多少圣剑迷。

我的暑假2



PS2 | SCEI

故事描写了现代人对童年暑期生活甜美的回忆。这段精彩的"少年时代"更是将人们的思绪轻而易举的拉回到了那个年代中，一瞬间旧日时光重现眼前。

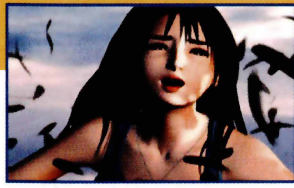
超时空要塞



DC | **BANDAI**

乐曲极富跳跃感，在配以动画风格的MTV，美树本晴颜的俊美画风和明美天籁搬的歌声相得益彰。

最终幻想特别版



PS | **SQUARE**

在国内人气最高的游戏应该就是她了。这样的经典之作即便是反复欣赏也不会感到沉闷。

心跳回忆起程之诗



PS | **KONAMI**

虽然心跳系列已经不再拥有昔日的人气，但藤崎诗织甜美的笑容却依旧映射在心跳迷心灵的深处。起程之诗可以看作是故事的全面终结。

王国之心



PS2 | **SQUARE**

由前日本音乐天后宇多田光打造的本首主题曲，以及SQUARE登峰造极的CG演绎使得两者完美的结合在一起。

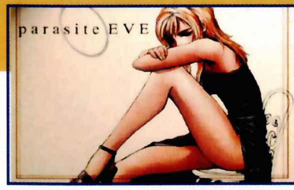
莎木



DC | **SEGA**

铃木裕耗资70亿日元打造的大型游戏，与中国丝丝相关的故事情节与颇具中国韵味的曲风都令人深深陶醉其中。

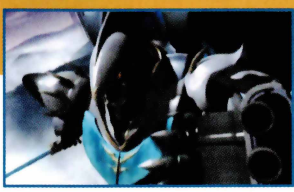
寄生前夜



PS | **SQUARE**

对于这段音乐，想来熟悉的朋友不在少数吧？当年就是在这段音乐的陪伴下结识AYA的，同时超高素质的CG至今也为人津津乐道。

圣战士登拜因



PS | **BANDAI**

这款圣战士传说的片头CG则是使用3D技术重新制作的。配合上原作令人热血沸腾的音乐，看起来别有一番新意。

波波罗克罗伊斯



PS2 | **SCEI**

波波罗克罗伊斯最新作在音乐方面保持着一贯的风格，清新、自然，听到其悠扬的乐曲时即便是激情澎湃的心情也会平静下来。

北欧战神传



PS | **ENIX**

出众的人设，独具特色的系统都是风靡的原因。同样的，出色的游戏也配有出色的音乐，结合素质精良的动画效果，百看不厌。

决战2



PS2 | **KOEI**

虽然故事是以三国时代为背景，但音乐和CG却都是明显的日本味道。与歌曲相比，精彩的CG显得更加突出，精彩场面不断。

新机动战记高达W



PS | **BANDAI**

在国内动漫迷中拥有极大人气的高达W虽然在次世代主机上没有推出单独的游戏。这次就是SD高达G世纪F中高达W的精彩演出。

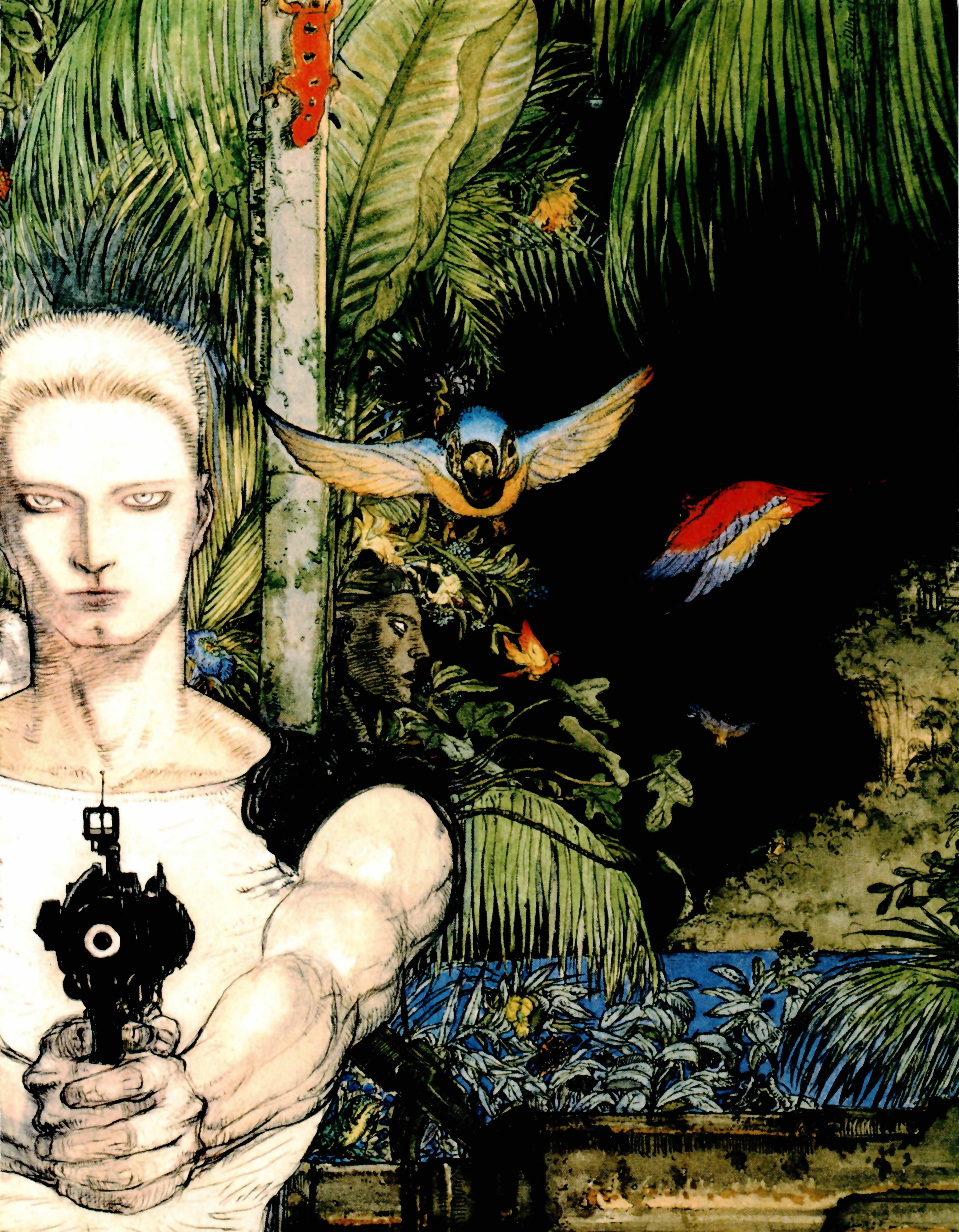
樱大战特别版



DC | **SEGA**

虽然有关樱大战的歌曲我们听过很多，但即便如此每次听仍然觉得激情四射。本次特别收录了特别版，好在哪里？听了就知道。


FRONT MISSION



NEW GAME 编辑点评

NEW GAME REVIEW

电软游戏四人鉴定团

7月11日～8月10日

新作 7月11日 8月10日

分数	总分：39	总分：31	总分：28
游戏	超级阳光马里奥	VR沙滩排球	JOJO的奇妙冒险 黄金旋风
			
	机种：GC 厂商：NINTENDO 类型：ACT 媒体：DVD	机种：GC 厂商：SEGA-AM2 类型：SPG 媒体：DVD	机种：PS2 厂商：CAPCOM 类型：ACT 媒体：DVD
	暑期期待度最高的作品，也是驰骋江湖数十载的任天堂招牌动作游戏的最新作。各方面均达到目前的最高水平，显示出制作者深厚的制作功力。	AM2参入GC的第一部移植作品，原作为NAOMI2街机基板的热门游戏。画面方面造诣极高，各方面都展现了GC强劲的性能，不可不玩。	日本漫画鬼才荒木飞吕彦的作品被再次搬上了游戏机的舞台，并且仍旧是CAPCOM承接这次任务。游戏整体效果出众，完全再现了漫画精髓。

评论人

风林



这期赶上暑期热潮，评论的游戏又有点多，希望不会招致大家的反感。这期唯一给了MARIO满分，说起来这部游戏也并非无懈可击，并且有BUG存在，索性无大碍。不过想想，如此大型的动作游戏真的有可能做到完美无缺吗? 现在的完成度已经很难得了。

超级阳光马里奥 10：打破脑袋也想不出不给满分的理由。游戏在各方面均打破以往的定义，除了画面、音效、操作这些意料之内的要素外，水枪的加入使游戏的乐趣有了120%的提升。目前距离120个徽章的目标一步之遥，游戏性进一步升华中……

VR沙滩排球 8：移植得较为出色的作品，也是AM2商标打在GC上的第一次。游戏处处体现了原作的精彩，沙地、观众等等街机版既有的要素一样不差，移植度非常之高。操作上非常简便，玩家可以很快的领略到游戏的乐趣所在。有机会的话邀上好友来场比赛也不错。

JOJO的奇妙冒险 黄金旋风 8：话说在先，本作仅仅针对JOJO迷而已，若果是没看过原著的玩家就会被游戏中的敌人搞得一头雾水甚至丧失信心。游戏没有多余的情节，完全按照漫画的内容发展剧情，所以对熟悉剧情的玩家来说，敌人的弱点强项都会了然于胸。

天师



最近除了每天打打阳光玛莉或观摩VF4Ev录像，还把GGB拿出来重温，感觉手生的很。反观上海有个叫PENNY的玩家GGB水平急上升中。不过天语拿到了正版(the Best)，因此今后还会重新练，大练特练，用分量线接75Hz变频电视苦练技术。

超级阳光马里奥 10：本作谜解性质较强，并不符合“简单直接地考查判断力和操作技术”的奥义，但天语通过其他办法完成游戏。画面是“游戏的风格”，最强。“准高帧”和“复合运动之按键乐趣”令人感激。可惜的是游戏的视点和某些关卡设计不当。

VR沙滩排球 9：NAOMI2移植作。光源OK，贴图特佳。因为是沙滩排球且角色多为女性，所以制作者在对人体的刻画上是非常细致的。60帧画面，动作极丰富，角色在接球或是扣杀时有非常到位的配音喊叫。场地多，原创家用模式存在。多打最适。

JOJO的奇妙冒险 黄金旋风 6：通过漫画题材来制作游戏，不可否认有一定的讨巧因素在里面。如果说只是为了制作一款究极的动作游戏，我看也不一定要靠JOJO来实现。游戏是CEL-SHADING风格，角色动作比较畅，属于“高帧”。由于本人不懂原作故事，故玩不爽。

宇都



最近越来越感到玩如今的游戏一定要用大尺寸、纯平和精显，这样才是真正的享受，编辑部的小画仙早已经不能满足本部众多we迷的视觉需求。小编们逛电器街时不约而同瞄上了性价比突出的松下29GIGA，年底购入计划始动ing……

超级阳光马里奥 10：这次的阳光果然延续了玛莉64的玩法，虽然不如后者当初带来的冲击大，但凭借硬件的强大机能使各方面都有了大幅度的进化，感触最深的当然是游戏对水的真实描绘。另外本作相比64对玩家的动作要求有明显提高，更加突出了ACT游戏的本质。

VR沙滩排球 7：这个排球游戏在发售前对从小就接触排球运动的我来说无疑是相当期待的，但是到手一试后感觉确实有些失望。抛开沙排这种类型带来的差异，感觉在操作时居然没有以往在SFC上玩2D排球的微妙攻防配合，就连视角也没有真正突出3D的优势。

JOJO的奇妙冒险 黄金旋风 7：本人不是JOJO迷，对游戏的剧情当然陌生。然而单从一部冒险游戏来看，本作确实水准不俗。CS描绘的图像让人感觉比较舒适，在PS2中的同类风格的画面处理中处于领先地位，系统方面发挥Capcom一贯优势着重动作性，该找一套原著看看。

PERFECT



暑假期间自然要玩“我的暑假”，不过游戏中的知了叫声总是让人心烦意乱！陪朋友和同事各看了一遍《蜘蛛人》，对影院中的“双人座”印象颇深！由于天气太闷，减少出行，即便是友人家做客，也要事先打听他家的空调是否能正常工作。

超级阳光马里奥 9：《超级马里奥64》的正统进化形态！太阳徽章的搜寻大幅增加了游戏时间。多边形的贴图几近完美，玩起来几乎没有眩晕感！水、光的表现清透明朗，令人难忘。基本系统继承前作的风格，水枪攻击独具匠心。故事性略有提升。

VR沙滩排球 7：由单纯操作构筑的激烈攻防战，SEGA-AM2的硬派风格依旧。人物肌肤质感和光源效果出色，完成度高。但是总觉得没有长时间游戏的兴致，也许是排球游戏本身的局限吧。游戏追加了育成模式。爆弹迷你游戏很搞笑。

JOJO的奇妙冒险 黄金旋风 7：荒木飞吕彦描绘的奇幻世界再现！厂商运用“赛璐璐”技术制作，色彩具有动画感，但多边形贴图的边缘闪烁。动作流畅，但攻击方式缺乏个性，没有真正表现出不同替身的作用。带有解谜要素的故事模式，对于JOJO迷而言魅力不言而喻。

36–40 强烈推荐　30–35 值得一试　1–29 素质一般

总分：31

死神之枪



机种：PS2
厂商：SEGA/RED
类型：STG
媒体：DVD

很讨巧的一部动作射击游戏，整体追求爽快的风格，人设方面登峰造极，即便不想玩游戏的人恐怕也会被吸引。唯一不足的就是难度过低。

如果没有难度、技巧的话，再精良的游戏也会缺乏生命力。虽然游戏有出色的人设、完美的画面、绝妙的操作与火暴的快感，但却毫无难度，仅仅1小时的游戏时间实在是太短了。至多打两、三遍就失去了再拿起手柄的想法。

PS2上有这个游戏令人欢喜，又多了一个购买PS2的理由。游戏非常狂暴，其追求乃是一种单纯的爽快感。毁灭性的射击。角色背负着一口棺材，一切操作皆厚重。CEL-SHADING技术，画面构成特佳。SEGA子公司RED制作，数位名人参与。

除了由于难度不高且流程过短，使这款非常火爆激烈的射击游戏的耐玩度大打折扣外，本作在其它各方面的设计还是有一定的水准。CS技术的图像表现可圈可点，游戏操作简洁上手容易，角色设定个性十足，体现出RED公司不俗的技术功底。期待续作。

卖点在于爽快和火暴，但是一次通关后便毫无乐趣！弹药和爆炸的烟雾充斥画面，出现的敌人在瞬间一扫而光。上手快，但操作系统过于简单。内藤泰弘的世界观得到了忠实再现！背后背着大棺材的主人公造型前卫酷毙。

总分：28

我的暑假2



机种：PS2
厂商：SCEI
类型：ETC
媒体：DVD

轻轻松松的过个愉快的假期。有这样想法的人想来不在少数，但如今城市的环境已经大不如前，这一宿愿也只能在本作来实现了……

音乐超好听哟！由于有了MARIO陪伴暑假，所以一时冷落了本作。坦言的说，这游戏实在是太好玩了，很童贞的感觉，各方面都可以令人全身心的投入。游戏中的内容也十分丰富，完全可以从中感受到生活的乐趣。这样的游戏真是应该多一点。

游戏是给自己玩的，不喜欢就决不能打高分。其不及格的理由在于它无法让我理解究竟要在游戏中玩什么。涂写日记？则请问“为什么？”。每天皆虚度，游戏中提供的场景极小，画面构成方式也有问题。纵有“怀旧”要素，亦不能及格。

风格非常纯朴温馨的另类AVG，游戏的乡村气氛相当突出，平和安宁的日常生活使人倍感亲切。游戏内容丰富多彩，无论是海中寻宝还是昆虫相扑都充满了童趣。由于游戏的自由度相当高，所以有时会略显沉闷，让人有种无所事事之感。

昭和50年的乡村生活再现！自由度高，画面亮丽，主题歌动听！寻找“王冠”、钓鱼、昆虫相扑等迷你游戏的规则简单，但100%的难度很高，值得研究。场所的大小较前作有所提升。游戏节奏不快但并无拖拉感。潜水的感觉绝妙！

总分：27

飞空之舞4



机种：PS2
厂商：SEGA-AM2
类型：SLG
媒体：DVD

家用游戏机上少见的模拟飞行游戏，难度非常高，也正因如此才使其一帜独秀。本作在PS2上的表现并不满意，不过操作与难度一如既往。

对这系列一直不太感冒，毕竟是相当专业的飞行模拟游戏。严格的要求也正是游戏的乐趣所在，对于精通此道的朋友也许可以深入体会，但对于精通头晕的风林来说无疑是“濒死体验”了。如果有专用操作杆的话或许会好些，但这不是掩盖游戏出色的借口……

操作上比较体贴，用PS2手柄学习飞行的感觉还是不错的。就是画面太次了。这样糟糕画面的游戏天语似无打到底的意愿——倒不是说誓死也要“玩画面”，但起码应该说得过去吧？未深入研究，回头再试一次看，争取找到感觉先。

由于玩过以往该系列在DC上的作品，所以初次在PS2上尝试这个4代感觉非常不适应，但不知不觉还是体会到了飞行的乐趣，高难度增添了游戏的真实性，娱乐性通过不断地尝试练习得以实现，这种慢热之作的耐玩度还是颇高的。

较前作全面POWERUP的一代！机体的实体感强烈。为初学者准备的“初心者”模式非常体贴，但是整体难度仍然偏高，需要玩家较快的反映，因此爽快感有所降低！战争故事模式略显单薄。使用PS2手柄的操作感OK。

总分：30

幻想水浒传3



机种：PS2
厂商：KONAMI
类型：RPG
媒体：DVD

KONAMI招牌RPG游戏的最新作，首发成绩即达20万本以上。本作可以承接前作的记录来收集仲间，也是本作最大魅力。

对于游戏的不满在于人设、操作以及画面，其他方面则尚可，够得上标准。另外，战斗方面似乎有些沉闷了，还是怀念一代的感觉。可以承袭前作的记录来收集仲间实在是一大乐趣，要收集全部角色的话实在需要下相当大的工夫。

名作RPG第三作。画面比较清新，虽是即时场景，但丢帧严重。游戏本身的系统尚可，但菜单设定不敢恭唯，很多地方还不够体贴。游戏的卖点是收到108个人，实际能使用几个还很难说。音乐有些特点，但还是比较勉强，听着别扭。

本作的制作时间似乎不短，然而就其在PS2上的表现好像并不非常出色，游戏系统方面改进不大，还是突出收集同伴的乐趣。感觉游戏画面的色彩饱和度过低，角色的动作也不太流畅。另外像游戏中赛马这样的小游戏有强烈的似曾相识之感，并未感到新鲜有趣。

时下为数不多的正统派RPG！游戏场景设定很有临场感，冒险乐趣十足。战斗方式类似《格兰蒂亚》，丰富程度超越前作。108星的收集令人废寝忘食，但是不借助相关资料恐怕很难圆满。由于游戏中的角色过多，因此每个角色的个性不够鲜明。

总分：28

电车GO！旅情篇



机种：PS2
厂商：TAITO
类型：SLG
媒体：DVD

冷饭的新炒，总的说来花样还是有的，新路线也增加了。除了线路更加丰富外，操作上的变化也非常大，更加适于初学者。

电车系列风林不敢说会玩，仅识游戏乐趣而已。本作不完全是冷饭，操作方式以及游走路线的丰富都对得起支持者。不过也许是很少有坐电车的经历吧，投入感并不高。画面上也没有丝毫提高，即便是当“观光游览”来勉强玩的话都觉得蛮过分了。

久闻“电车”大名！今日一试果然名不虚传，就是和东京巴士比起来，在许多细节设定上还显得嫩了点。可能是因为“有轨”的缘故吧，玩起来感觉挺轻闲。游戏带入感强，严遵“停时”、“停点”颇有点意思，不知有否“专用控制器”？

现在的电车GO！早已风光不再，即使也能保持一定的销量。游戏系统丝毫没有进步，画面上的表现也差强人意，令投入度降低。与同类型的“东京巴士”相比自由度和难度都相差不止一个档次，而旅游观光的设计倒是为乏味的行程增添了不少看点。

PS2“电车”启动！典型的“区域型”游戏，喜欢的玩家爱不释手，没兴趣的玩家置若罔闻。系统中庸，但不失休闲的乐趣。玩家必须严格旅行驾驶流程，如何最准确的停始车位、到达车站是终极目标。值得反复练习，游戏感觉惬意。

36-40 强烈推荐　30-35 值得一试　1-29 素质一般

RS

总分：22



机种：PS2
厂商：SPIKE
类型：RAC
媒体：DVD

在日本高度宣传的摩托竞速游戏。但游戏并没能很好的再现摩托赛场上的激烈场面，相反游戏略显枯燥。唯一值得尝试的是摩托的购买与搭配。

也许是自己慧根不够？搞不清楚这游戏比NAMCO的“摩托GP2”好在哪里，日本方面的评价还挺高。画面实在是不怎么样，根本没有那种风驰电掣的速度感，而操作方面也十分怪异。如果真是喜欢摩托游戏的话，倒还有一试的价值。

MOTO也学起GT来了，画面中看到不少GT3中的“大道”，而且居然还要买车！真是令人发指……。操纵感原本不错，遗憾的是，如果你将摩托车开到洋灰地的外缘，将被撞得很惨。也就是说，制作者本意是要求玩家微控左摇杆，不得莽撞。

这个摩托竞速游戏在整体系统上无疑是想给玩家带来新鲜感，尽管会使一些玩家感到不适应，但这种尝试还是应该得到肯定的。赛道的设计和机车速度感并不突出，想要真正能吸引玩家有一定的难度，可一旦投入将会感到惊喜。总体来讲有些另类。

MOTO版《GT赛车》！系统性非常强的竞速游戏，夺得比赛赏金后可以购买各种新车。游戏本身手感良好，强调细腻操作（用左遥杆），鲁莽行事必将撞得灰头土脸！难度偏高，画面质量不敢恭维！不知各位对看起来不爽的游戏还有兴趣钻研吗？

风之克罗诺亚G2

总分：30



机种：GBA
厂商：NAMCO
类型：ACT
媒体：卡带

人气动作游戏在GBA上的第二弹，各方面都远超前作的表现。操作与画面一如既往的优秀，场景设计更加美丽，清新的风格依旧。

风林绝对是该系列的忠实拥趸，本作当然不会错过。制作得出色，画面干净细腻，比前作有非常明显的飞跃。不得不佩服的是该系列一贯的清新风格，整体毫无拖沓之感，打起来一气呵成，爽快爽快。能够热卖并非没有道理，确实好玩。

南梦大大又发威了？但是克罗诺亚这个角色天语是越看越别扭，可说是非常地腻歪它！作为GBA上的游戏，本作刻意突显“可爱”风格，玩家一般都会点头。加入一定的解谜要素后动作性又增强了——但是你要不喜欢最好也别强行游玩。

GBA风之少年第2弹，延续了一代在动作闯关中加入了大量的PUZ成份，风格自由清新，毫无压力紧迫感，不必反复多次也能轻松过关，而操作性也相当优秀，不愧出自大厂之作。休闲味道浓重。然而由于整体难度不高，缺乏过关后应有的满足感。

虽然不是万人空巷，但是克罗诺亚却总能讨得FANS的欢心！画面配色柔和，角色动作细腻，难度合理，容易上手的同时也讲究技巧！系统较前作丰富许多，过关的形式千差万别，整体感觉非常流畅，趣味性十足！玩起来不觉得累！

超级机器人大战R

总分：28



机种：GBA
厂商：BANRPESTO
类型：SLG
媒体：卡带

在GBA上推出的机战系列最新作，各方面都更加出色，令人叹服。本作推出的第一周销量即突破了前作的记录，再次成为本周GBA畅销之作。

又是机战，又是热卖……虽然很不理解，但不得不承认的是游戏比前作要出色许多。虽然对外行来说，每一作的区别并不是很大，但毕竟“要玩总是新的好”的心理在作怪。如果不是喜欢“战国魔神”，打死我也不会多看它一眼……请机战迷谅解。

天语从没玩过机战，不能发表评论。下面是总帅的点评——入手后不出所料，R的画面仅比A有极小提升，不过只要不与α系列和IMPACT比还算说的过去。战斗系统采用了机战α外传的，增加了敌方机体使用安装芯片系统。难度相当低。

这次的机战在剧情方面相比前作要精彩一些，游戏画面也有进步，并且自由关闭战斗动画使游戏系统更加体贴。其实对于机战fans来说，每一集的推出都会使他们非常满足，何况新加入的机体改造保留以及众多分支等要素更让玩者欲罢不能。

《机战A》的进化版！新增加的机动战舰等大人气机体不仅在故事主轴中担任重要角色，而且能力强悍，为以不变应万变的机战注入了新鲜血液。画面较前作略有提升。战斗画面可以关闭，大大缩短了无谓的游戏时间！

超魔界村R

总分：30



机种：GBA
厂商：CAPCOM
类型：ACT
媒体：卡带

论经典动作游戏排名，本作也该占有一席之地。游戏的难度依旧很高，值得挑战。本系列能够昌盛不衰至今，也证明了游戏的出色。

炒过无数次的冷饭仍旧是那么有吸引力，尤其是拿在手中体味高难度动作游戏的感觉就更是奇妙了。完全移植，操作感丝毫不差。抱着回顾经典的心情来玩的话会满意至极，但如果仅仅是想看看这游戏与原作相比有多大变化的话，我看还是算了。

游戏确实是好游戏，就是GBA这个版本的难度太大。但这样也好，能够借机会重新练练手。画面真的挺棒的，氛围好，BGM风格也比较中世纪。天语最终还是难逃诱惑，烧了一个到EZ卡中。操纵角色展开动作时的轻盈感觉实在是太妙了。

在掌上ACT作品中当属难度颇高的正统过关游戏，记得当初的超任版就曾令许多玩家欲罢不能，这次的完全移植应是众望所归，本作凭借优良的操作性让人感到2D闯关游戏的生命力实在顽强，永远会给玩家带来纯粹的欢乐和享受。

冷饭大师的冷饭作品！曾经在FC上名噪一时的游戏被换汤不换药的移植GBA。操作感一如既往的僵硬，难度居高不下，真正融入游戏的玩家恐怕寥寥无几！打着旧梦重温的幌子狂炒冷饭，为CAPCOM的耐心脱帽！

V拉力3

总分：27



机种：PS2
厂商：ATARI
类型：RAC
媒体：DVD

欧美人气最高的拉力赛车游戏第三作。并同时发售xbox版。游戏在画面上有一定的强化，但在速度感等方面却有所减弱，褒贬不一。

一上来的操作菜单就让人有些摸不着头脑，进入游戏后更是发现原先畅快淋漓的飞车变得拖泥带水，拉力赛的精妙驾驶感觉更是荡然无存。画面上并不讨好，与前段时间推出的WRC相比更显虚假，毫无带入感。另外，本作也是对读盘忍耐力的考验。

PS2的手柄真的是完全不能玩RAC，还是买个专用的罗技方向盘吧。游戏在画面的表现上比较真实，但驾车跑起来后却发现总是要撞墙，赛道似乎窄了些？但更多是技术上的差距吧！反正用手柄是横竖玩不出感觉的，很对不起这个游戏。

经过实际把玩后感觉并未有想像的出色，无论是至关重要的手感还是直观的游戏画面，都与GT3有一定的差距，尽管它们不属于同一类型的RAC。不过V拉力系列在欧美还是非常受欢迎的，大概与那里的拉力气氛密不可分，亚洲玩家也许会不屑一顾。

驽钝的拉力赛上演了！画面平平，手感可疑，拉力游戏的疯狂感大打折扣。不主动去挖掘其中的乐趣，很难全心投入其中。而音质美版游戏的通病依然健在——读盘速度会令人产生撕扯头发的感觉！非拉力FANS最好敬而远之！

36—40 强烈推荐　30—35 值得一试　1—29 素质一般

supergamefans@sohu.com

讲述闯关族自己的故事

●很抱歉大家，原本有心制作的“MUMU 阳光日记”本期没能如愿。一方面是工作较忙严重影响到了“SUPER MARIOSUNSHINE”的 120 徽章完成进度，另一方面高温天气使风林本已低落的心情更是火上浇油，烦闷得很。不过，答应大家的事情定会履行，至于方式嘛……暂且保密，下期公布，并希望能够给大家带来惊喜。

●向微软“道歉”。没能彻底搞清功能，风林就信口开河……原本误以为是风林的 XB 的记忆功能有损，后来才知道，原来微软压根就没有设计时间记忆功能。因为 XBOX 本体内没有内置记忆，因此每次开机都要重新输入时间……解决的办法只有输入好时间后就不要把插销从插座上拔下来，这样就不会消失，否则每次开机还要再次输入时间……#&@※№§……不明真相还好，现在对微软的这一过分的设计感到气氛，这分明是在耽误大家时间嘛！后经与编辑部同事交换意见，大家终于认识到：原来微软是为了让大家不要玩别的机器才这样做的！！至少，我是这样想的……希望 XB 不要成为今后雷击的对象……



●上期刚刚转了一段 SQUARE 关于对任天堂硬件的发展计划，本期就正式宣布了具体的开发项目。除了 GC 上 FF 新作再生外（与 GBA 互动，外传作品无疑，但无论如何品质是肯定有保证的，大作驾临），SQUARE 今后的主攻目标终于转向了 GBA，从“圣剑”、“FFT”以及“陆行鸟”三款新作的名头，就看出 SQUARE 对 GBA 市场早是窥视已久。无论如何，对于玩家而言，总算等到这一天了。

●虽然心情说不上好，但游戏还是勉强要打的。这些日子风林潜伏已久的游戏热情被 SMS 完全调动出来，总是有游戏打不过瘾之感。

●本期已经是总第九十八期了，距离百期大庆还有两期，会有什么好消息呢？？等等看吧～～

●下月东京游戏展开幕，在本期新登场的连载日语教学栏目《东游记》也会以东京游戏展为背景，为大家的日语精进之路再迈一程。

●10 月 13 日的 GLAY 乐队北京“ONE LOVE”演唱会已经在热情期待中，这次演唱会的门票是随 GLAY《绝对震撼》专集赠送，没有零售，所以风林也钻到音像店中抢了一套，不容易啊～到时候拍点照片回来给大家看看吧～

●现在才发现，原来 GC 是专为足球而生的主机??所有的著名足球游戏都云集于此。“胜利十一人”、“实况完美射手”、“FIFA”以及”VR 射手“这业界足球四大天王都在 GC 上推出新作，想想都觉得够可怕的，其他主机都缺这缺那，惟独 GC 霸占全部，真是没想到，天意。

●PS2 的海洋蓝主机面市，强烈推荐准备购买主机的玩家对其作出考虑。外形太酷，即便是价格略高风林认为也值得，非常值得。

●由于 XBOX 在国内呈现购买量增长的势头，风林在这里为大家再介绍一下 XB 的正确开、关机的方法，一来是避免玩家误操作对主机造成不必要的耗损，二来是当心步骤不对的话也是容易刮伤光盘的。

正确方法如下——

■开机：先插好电源线，按下电源键将机器打开，再按出仓键将托盘弹出，放上游戏光盘按出仓键收回托盘，稍等片刻即可进入游戏。在此还要提醒玩家，如果不必要就不要把电源线拔下，重新设定时间是很麻烦的。

■关机：先将游戏退到标题画面，按出仓键取出光盘，再收回托盘，按下电源键即可(硬盘会发出声音)……





唠嗑吧

●本人有一个愿望，就是希望每一位游戏玩家都玩正版游戏，哪怕只有一张，起码这是一个好的开始。

——广东 SNAKE

●吃自己的饭，滴自己的汗，自己的游戏自己干，靠天、靠地、靠攻略，不算是好汉。

——唐立原

●今年是感觉最忙碌的一年，因为快要大学毕业了。有好一段时间不能玩游戏。本来想发展几个游戏 MM 陪我这个万绿丛中的红点玩游戏，可是大家的前途不相同，怎么说也难凑到一起。不过好在我玩游戏也不是一天两天了，对异类、孤独之类的形容词已经不感冒了，而且不知不觉的在学校里变得很出名，男生们都知道有一个女生玩家对游戏丝毫不亚于他们的热情。

——网络不留名的女孩

●今日洒家左拿 ps2，右拿方便面，走出专卖店，不禁有感而发：“老子没钱了！！”

——余宇

玩家情报网

你有新发现吗？你有充满个性的游戏生活吗？如果你想让大家了解你的这些新奇发现的话就快来信吧！

■GBA 鉴别翻新机方法：1. 检查主机背面贴纸与说明书最后一页的编号是否相符；2. 电池仓的导电片是否有划痕 3. 电池仓的黑螺丝是否有掉漆现象。

关于 GBA 用的充电电池，大家常用的 GP1300 毫安时的电池并不是最适合的。本人强烈推荐次时代 1600 或 1800 毫安时充电电池（绝无广告嫌疑）。举个例子。我的 GBA + 北通聪明卡用 GP1300(绝对正品)约可使用 5 小时，灯红后可坚持 2～3 分钟，而用次时代 1600 则可以使用 7 小时左右，灯红后可以坚持 7 分钟，足够时间存盘了。至于新出的田宫 2600 毫安时，建议不要使用，因为此种电池是为四驱车设计，持续放电量大，长期使用应该会缩短 GBA 寿命。

北通聪明卡是目前 GBA 烧录卡中最便宜的，560 元左右，但问题多多。我的卡第一片使用后不到一个月，DIP 开关出现故障，无法顺利切换游戏，第二片使用不到一星期后 FLASH ROM 出现故障，现只能当 96M 卡使。想买此烧录卡的朋友注意，建议多加 140 元买个 EZ－FLASH，质量绝对比聪明卡有保障。**（提供者/小刺猬）**

■完美直读你了解吗？最近 ps2 的完美直读已全面上市，大家一定想安装一块 messiah，可是有些奸商把克隆 messiah 卖给广大玩友，性能不好不说，还会烧机！！克隆 messiah 有以下几种：1. 台湾产的 winsun 芯片（垃圾芯片、21 焊点）；2. 台湾产的 apple 芯片（垃圾芯片、21 焊点）；3. blue messiah magic 2（稍微好一点的芯片、23 焊点）；4. NH 芯片（比较好的芯片、23 焊点、附一张 NH 芯片的图）

注：blue messiah magic 2 也就是奸商们所说的 messiah2，真正的 messiah2 应该叫做 MESSIAH 2.0A 而且只有 2 个焊点。**（北京/褚江）**

■黄金 2 问题纠正：前不久我买了《黄金太阳 2》，第 8 期的《电软》送了一本《掌上通》里面有《黄金太阳 2》的攻略，但我发现一个 Very 严重的问题！当我玩到**ガイアロツク**时找到三个祭坛后。就该去迷幻房间，按照书上攻略的顺序是上、左、左、上、上、左、上、右、上、上、右、上、上的顺序就可以到大蛇之间，可我走了 N 遍却怎么也走不到。难到是我理解错了，于是我又走了无数遍后，我已经晕菜了！最后我确定这个方法是错误的，经过无数天的研究后，我终于到达了大蛇之间，绕的我眼睛都花了。我的方法是：上、右、右、下、下、右、下、右、右、上、右、右、上、上，美丽的大蛇出现了！（注：以每间中间的水晶石为分上、下、左、右）希望风林能转告其他的家里人！

■我有一些 DC 的使用小经验与大家一同分享：在读一些地版时会出现读盘不止的情况，如 DOA2、VF3 等游戏，这时在进入对战后，先按住 start，等上 3－4 秒再进行游戏，便一切 OK 了！**（陕西铜川/机器猫）**

■本期加量，后面还有……

我是一位高中生，从《电软》第五期开始看起，也算老读者吧！和许多玩家一样，我也是玩 D 出身，但对正版总有一种向往的感觉。由于本市正版十分稀少，我也只有望洋兴叹！

直到 8 月，我终于在一家电玩店里发现了 DC 版索尼克十周年限定。没犹豫一秒，以不到百元的价格入手，感到十分超值！BOSS 说 DC 正版都在清仓，所以价格都十分便宜。那么我以后要定期去入手了！个人认为 DC 主机比较优秀，游戏更是不在话下。所以向风兄提个建议，在 DC 千古的今天，《电软》能不能每期用一面彩页刊出 DC 游戏的封面，一期刊出 60 款左右！谢谢。

——峥

前段时间日本 SEGA 将 DC 游戏清仓大甩，价格近乎“白捡”。在制作本期的前两天，收到读者来信告之“SONIC2 限定”50 元到手，可见峥读者买到的还是有很大水分的。目前 DC 正版已经大量流入国内，价格不应高于百元，玩家可酌情购买收藏。想了解 DC 全部游戏内容的读者可以浏览以下网页：http://sega.jp/dc/

在下想提出几点建议，请风林兄您笑纳：①全彩化。这是电玩杂志的发展趋势，现在市面上很多 TV Game 杂志和 PC Game 杂志都实现了全彩化，《电软》作为电玩杂志的老前辈怎能落后呢？如果需要加价，尽管加，十元以下是没问题的。②变成半月刊。一月一本杂志实在看不饱，如果是半月刊的话，就可以把更多、更新的游戏资讯带给读者们，记得您在某期说过，要先把月刊办好才办半月刊，那么《电软》已办了八年了，质量一年比一年好，这已具备办半月刊的条件，所以我认为《电软》办半月刊是没问题的。③口袋攻略本。《电软》附赠的口袋本制作很精美，内容充实，但有一点不太好，就是不方便边看边玩，因此建议把它改为像《绝色特典》那样大小，不知您认为如何？④封面。封面是杂志给人的第一印象。因此《电软》做好内容之外，还要做个好的封面，而像今年的 2 月、3 月、6 月号这样的封面还是少做些好。最后感谢您看这封信。

——广东肇庆　张宇航

马上就要百期了，编辑部内也紧锣密鼓的忙活中……具体会有什么变化在这里先不透露，等等看吧，风林保证会让大家超满意的。1、这个你可以放心；2、这个你也可以放心；3、《掌上通 & 菜鸟通》今后仍会以口袋本形式制作。

我想请教风兄几个问题：①贵刊第 8 期科普园地所介绍的 EZFLASH 烧录卡在何处可以买到？价格是多少？驱动程度可否买到？如果可靠，请告之于我邮购方式与地址；②可否在以后科普园地将尚未介绍的烧录卡功能都介绍一下？

——贵州　令狐昌

第八期面市后接到无数电话寻求 EZ FLASH 卡，并反映“买不到”！目前 256M 的烧录卡价格过千，一般的小店也不敢进货。不过想来如果有货的话也会卖断吧！

首先热烈祝贺《电软》改版成功，现在的电软使人感觉挺高贵的。特别是这次封面上银色的标题，感觉挺棒。说到这次的“口袋本”我又不得不夸一下。（可别太得意了）64 开本的版式，让人看了就爱不释手。版式很成功，内容还有待改进。

另外我想借家的一角向众玩友提醒一下：奸商就是奸商，千万不要大意，市面上的二手机问题很大。很多都是问题光头，这些光头组装十二手，还把功率调大，拿回家一个月就玩完，你就准备再拿出 100 甚至更多钱去换光头吧。我是深受其害，现已卖掉所有家当，购得 GBA 一台，这种皮实的机子拿在手里才放心。

最后，我想说，我十分赞成你的话，XBOX 很强，我下一个目标就是它，主要看重的是它有个 8G 的硬盘。这样子的话，它应该更耐用吧，读盘次数少了嘛！？不过我还是想请问：①XB 的硬盘到底能起多大作用，真需要把游戏进行安装吗？②你在第 8 期中提到 XB 会丢失记录！你是说记忆卡，还是硬盘？我感到难以置信。

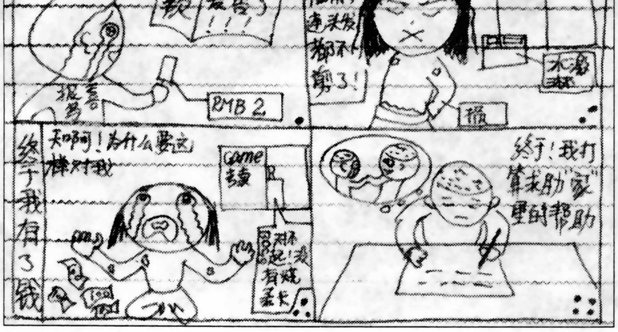
——江苏　宋逸致

这口袋本可是费了编辑们的一番心力的，莫看它小巧，制作起来可不简单呢～～宋读者提到的二手机的信息很重要，尤其是现在要购买新主机的朋友就要注意了。新主机目前 PS2 是手脚动得最多的，不过只要按照前两期附送的《暑期购机指南》的大别册购买应该不会吃亏。而老机种的话，要买到全新的机器则很难，除了 PSONE 至今仍有部分新货提供外，其他机器则一般都是翻新居多。下面回答宋读者关心的两个问题：1、XB 的 8G 硬盘目前所起到的作用主要是存储游戏进度，并不能把游戏存贮到硬盘中。但在网络业务开始以后会发挥比较大的作用；2、我在前面已经提到，其实是微软并没有给 XB 设置内部记忆，每次开机都要重新设置时间，非常麻烦，只有始终通电才可以不使其消失。不过这样做比较容易引发其他问题，如果漏电的话，后果不堪设想。对此风林表示强烈不满。

嘿，我说风林啊？你怎么又把那废物秘技给登上了？第 8 期的“恶魔城白夜”的秘技不是多余的么？而且还是错的，隐藏人物密码应该是“MAX-IN”呀！Good Ending 的达成应该还要装上游戏一开始时就有的那个指轮呀！

——s.gat

抱歉抱歉，由于风林没有认真核实，导致出现遗漏与错误，实在该打。还请大家监督。





← 没理由不惊一下的创意广告。一玩家在BB，由于GC游戏的吸引，拿起WB手柄享受双重乐趣(笑)。正像广告中所描绘的，即便是在不同屋子中，手柄的信号依然OK，游戏照打无误。没有房间，没有墙壁，没有任何物体可以阻隔，在你能够看到电视屏幕的任何角落，即便是在镜子中，也照样可以做到信号接收及时，毫无延迟现象，打起游戏来自然得心应手。

"玩GC二三话"新生·ムム最霸道推荐

WAVE BIRD无线手柄最强

这是风林第四只GC手柄，也是最爱的一只。

推荐的理由很简单，实用、方便。手柄需要两节5号电池支援震动系统，发力强劲，不逊普通手柄。表面上看来，WB比普通手柄要大一些，但实际是一样的，只不过是下边多出来一块电池槽罢了，手握起来的感觉无二。另外，重量方面也超出预想，非常轻便，几乎与普通手柄一样。

手中再没有烦人的接线，再不会出现不小心绊倒的情况了。

这款手柄日版的发售日还没有确定，目前市面上贩卖的统统是美版，比较于普通手柄价格较高，但毕竟一分钱一分货，此手柄确实非常好用，绝对是要配备新手柄的玩家的不二之选。



← 在本届E3展上炫到疯狂，WB成为最佳外设的得主。精准的操作得到与会人士一致好评。

这次写信的主要目的是提些小小建议，买到贵刊8月号，看着惊喜了一阵子，没打开塑胶袋之前还以为改成了全彩，可惜不是，看到随刊赠品欣喜若狂，竟是全彩胶订本，为何贵刊不改为胶订本呢？现在大势所趋，市面几乎很少有贵刊的装订方式的杂志了，改了吧！还有，8月号的杂志页数锐减30来页，莫不是变成赠品了，原来是羊毛出在羊身上，这是将众读者当小孩子哄，我是真的宁可不要赠品，也希望咱们的杂志厚起来，最后望风林一定要将本文登出。

——吉林　于磊

黑白页的减少使很多读者感到不满，非常抱歉。这次制作《掌上通＆菜鸟通》耗费了编辑部一半的人力，减页也可以看作是给几位编辑减负了(笑)。不过请于读者放心，过不了几期，刚放下几期的担子还得再扛上，而且量加了不少哟……(捂嘴，再说就要泄密了)

风林你好！由于你所收的信是以箱为单位，故而就只写个大意吧，照顾照顾你的眼睛吧。1、《菜鸟通》挺好，希望再办个以PS游戏为主的栏目，照顾我们这些穷人家的后进派。2、这期《电软》上的"百万大作排行"中，DS是何机种？3、《菜鸟通》上雅达利复活是指主机的复出还是游戏在某一平台上复苏?4、这期电软我8月1日入手(下午4:00)，晚上12:00阅读完毕。5、风林被盗版，这是我所不能容忍的……请风林同志主持打假行动。

——成都　程有琪

1、以PS游戏为主的内容现在做起来比较难，主要是因为新游戏的发行日渐稀少，想要制作新内容几乎不可能。翻炒冷饭的话，则还要看广大玩家的意见，如确实需要，我们则会马上行动；2、FC的磁碟系统；3、"雅达利"是指商标；4、下回争取让你看到凌晨4:00；5、谢谢关心，假的真不了。

电软又改版了。本人感觉真的是越改越差了，怎么也不像风林所说的："越变越精彩了……。"新一期的电软刚买回来，拿在手上感觉变轻了好多。一看内容，也失望了好多。我坚决反对电软随刊赠送什么口袋攻略本的。那只不过是从电软上又分出一些攻略罢了，如果说到变化，只不过是又多了一些攻略，而且因为这本小攻略本，杂志页数压缩不说，内容也严重"缩水"。现在买回来的电软，除了攻略，又是攻略。我都不知道自己在看杂志还是攻略了(大汗……)，也不知道小编们把重点放在杂志上，还是随刊送什么讨人喜欢上。总而言之，现在的电软缺少了一些特有的东西，并失去了让人值得回味的东西……。

对此，我想提出点建议：

一、现在电软上刊登的攻略实在是太多了。如果电软不把那本小攻略XX的话，杂志上就不要刊登攻略了，并且在这之上增加些新内容。毕竟我们是因为电软的内容而买电软的，而不是因为电软的攻略而买电软的。

二、广告应该尽量少，再少刊登些。我从来没有见过哪本电子游戏杂志像电软广告这么多的。过去有位同仁也提出过，可是风林却说："广告可不能消失，我们也要吃饭啊。"但是别的杂志上的广告比电软少得多，他们不是一样过得好好的？现在的电软，除了攻略就是广告，让人觉得比看那些政治性的哲学还乏味。所以，广告和攻略应尽量减少。

三、我提议搞一次"全民大投票"，把电软该减少的内容减少，该删的就删，好的栏目就继续保持，并增加些读者投票的内容。这样就能照顾到广大读者，也使各小编对读者众口难调，左右为难的问题解决了。

——广西　李文俊

两极分化很严重啊～我们会多听取大家的意见，这将是我们今后改版的主要依据。1、这两期的攻略的确是多了些，主要是到游戏旺季了，游戏出得多，攻略方面自然也就加大了份量。今后我们会注意安排的，相信李读者也会满意；2、这个已经在我们改版的范围之内；3、说不定投票的结果是把闯关族的家删掉也可能哦～笑～其实李读者倒不妨把自己不喜欢的栏目的看法一纸书信来，以利我们改进和提高，删减倒是不必。之所以让李读者不满意，说明我们做得还不够好，改进很必要，也希望广大读者都能提出自己对电软改进的想法。



■《风林的一天》/辽宁　佟琦

打机怪事一二宗

■**"有适应能力的 PS"**：我 1998 年购入 PS5502，随机购入 D 版 FF7，但只看到开头 CG 结束就死机了（也就是火车停下时死机，连续试了好几次才能玩）以后也经常发生。但好像越来越少了。过了二个月左右吧，当我想再玩时却不会死机了，再试了好几次，晕，不死了！从此以后再没发生在开头 CG 时死机了，现在也一样。

■**"会听人话的 DC"**：今年初购入 DC，刚开始玩那些需要"引导盘"的游戏时老是玩着玩着就自动退到了开机画面。当时我曾自言自语的对 DC 说："如果你再死机，我把你扔到楼下去。"最后关机睡觉。第二天起来再玩，到现在就再也没有发生自动跳到开机画面的情况了。倒～～

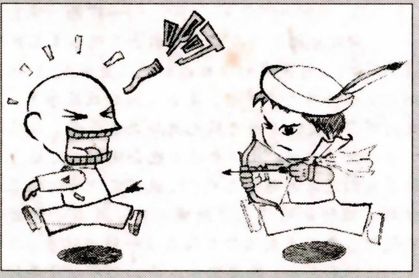
（以上提供/广东 忘了）

GBA 趺事

8 月 1 日：今天阿超决定牛一下，抱上隐藏了一年多的 GBA 坐在家门口玩"太阳 2"，X 分钟后，一 DD 过来凑了那么一眼"哇～好 PL 哦～GG 你的游戏机哪买的？应该要 5 块钱吧？"阿超尽量控制自己不晕过去，这时又来了位叔叔，"哇，你的游戏机真高级。要 100 块吧？"阿超终于晕倒了……

8 月 2 日：阿超决定不在人多的地方玩了，今天找了几个朋友一起到一山清水秀的地方连线"光明之魂"，X 分钟后，阿超担心的事终于发生了……一 DD 问友，"你的机子好高级哦，多少钱？我也想买一台。"友答曰"620"。"620？我看 60 就够了！你想骗小孩子啊？！"说罢扬长而去，只剩吾友呆立风中……

8 月 3 日：阿超觉得 GBA 还是在家里玩好……



■提图/柳州 阿南

闯关族之鲁迅版

1、打开 GC，玩"生化"——我将深为这非人间的浓黑而悲凉。

2、"生化"爆机后——真的猛士，敢于直面惨淡的人生，将奋勇而前行。

3、想给"家"写信——我实在无话可说。

4、好友见状，劝我——先生还是写一点吧！

5、翻了翻这几期的《电软》——我觉得有写一点东西的必要了。

6、写完后——大抵只能如此而已。

7、游戏——好友——失恋——游戏——我不知道这样的世界何时是一个尽头。

（福建/？？）

这是我第一次给家写信，首先要恭喜风林把家的栏目办得这么火热，好像已成众玩家最喜欢的栏目。但本人还是钟情"游戏新闻眼"，还有就是很想念无类(风林不会吃醋吧)。我看《电软》已有六年了，几乎每期都买。每期的《电软》都会给我带来惊喜与欢乐，而且来到"家"更是有份贴切与温馨，希望这个栏目越办越好。

其次我有些意见不吐不快，就是《电软》的广告和攻略太多了，个人认为那些其实只是用来充页数的。其实你们大可出版一种以攻略为主的刊物，让那些有需要的玩家看个够。我想其实很多读者都不是为攻略去买《电软》的。

还有我希望《电软》能变得再厚些，因为苦苦等了一个月两下子就翻完了实在太没意思了。当然这样会增加编辑部的工作量，不过你们可以再招聘几个编辑，反正杂志社现在腰包是鼓得不得了，至于价格可以升到 10 元，相信大家是能接受的。

最后我想说，在英国想得一本《电软》太难了。虽然这里的 Chinatown 也有中文杂志（贵得离谱），但却见不着《电软》的踪影。在国内上高中时是"苦读寒窗，一日三秋。风月蹉跎，无止无休。"可至少还有《电软》，有游戏。虽然我在这有台 XBOX，但只买了两个游戏，因为太贵了，一个新出的游戏要 50 英磅(600 元人民币)。我在这儿的"家"刚装了宽带，朋友劝我买电脑。其实我还想再买台 GC，反正学校有的是电脑，又是宽带，回家还是玩游戏爽。前几天一个从成都来的朋友帮我带了两本 6、7 期的《电软》，让我欣喜若狂，可是在杂志里却找不到 CD 碟，残念啦！我曾经两次给邮购部打电话可是都没人接。只有一次打到编辑部有人接，不知道那是否 24 小时都有人在。所以在此我想知道在英国邮购《电软》的具体细节。

我不要求风林把我的信登在杂志上，（要登当然也可以，求之不得）只要求风林一定要给我回信。要知道这可是我读《电软》六年来第一次给你们写信的。对了差点忘了问一个问题，在国内买的正版碟，用英国的 XBOX 能玩吗？

好了，这次就说这么多，祝一切都好。

——英国 陈中杰

天涯咫尺，陈读者身在英国仍心系杂志，令几个苦苦卖命的编辑十分感动。只是杂志社还没有向境外发行的业务，邮购方面实在帮不上陈读者，风林在日本的好友也常埋怨看书难呢！

在这里风林还不能多说什么，只希望杂志能够尽快的如大家所愿的"再厚些"、再充实些。如果陈读者方便上网的话，欢迎与风林联系，邮箱地址请见栏目第一页。

另外，与邮购部联系的话，请在周 1～5 的早 9:00 至下午 17:00 之间来电联系，周六、日休息。

借陈读者的话茬儿再罗嗦两句，众人皆知，在欧洲全新的游戏软硬件价格非常昂贵，英国最甚。而且硬件均是 PAL 制式，因此不推荐购买欧版机。

你好！小弟又回家了，不过，和上一封信一样，你就准备透心凉吧（反正现在天气炎热，你们也该降降温了）看得出来，你对这一次《电软》的改版评价甚高，这点，从你在家中说的话就可看出来。你也一定期待着赞美的信件如雪花般飞来吧？只可惜，一个人经常自我感觉良好，是永远也不会有进步的。这次改版其实没什么特别的，虽然送口袋型攻略本很不错，但这是以《电软》正本大幅缩水作为代价的，很多栏目都被迫"减肥"。拿着改版后的第一期《电软》。薄薄的，轻轻的……改版了这么多次，但《电软》的顽疾却始终无法治愈。那一向被众多玩友所诟病的黑白页照样"活"得舒舒坦坦！众位大编！你们到底知不知道全国售价在八块钱以上，九块钱以下的电玩杂志中，唯一不是全彩的只有《电软》！全彩真的那么难吗？究竟还要经历几次改版，你们才肯让黑白页彻底从我们的视线内消失？至于贵刊现今的价值取向——鼓励玩友玩 D，我这个孤独的圣斗士已经没什么可说的了，我唯一能做的，便只有继续坚持自己的信念。对于继续玩 D 的玩友来说，《电软》是福音书，它指出了"玩 D 并不会损害光头，甚至于，正版才损害光头这样一个"真理"。原本对玩 D 还会有那么一点点顾忌（指 D 版损伤光头）的玩友还会担心什么呢？选择 D 版简直是理所应当！不写了，再写下去我可能又会××了。

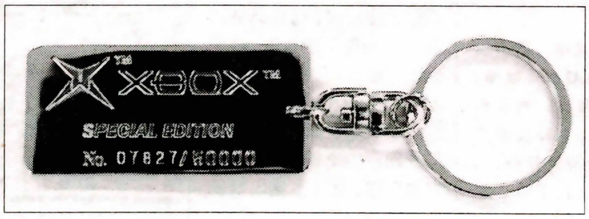
——SILECE · SNAKE

前面风林已经就杂志改版说了很多，也理解 SS 君"恨铁不成钢"的心情。我们会在近期全面追赶国际潮流，希望能够令你满意。

至于说 D 版是否伤光头，在这里不做讨论。我们并不宣扬和鼓励大家玩 D，但以国内目前的现状来看，难道我们应该对玩 D 的玩家说"不"，对他们出现的问题置之不理？？我们能做的是帮助机器出现问题的玩家解决问题，剖析根源，引导正版意识。希望你能够理解。

■最近听说不少玩家 GBA 后盖断了，没有盖子是很痛苦，玩着电池脱落，告诉你们一个好方法，非常简单，在后盖易断处，加一点 502。粘模型用 的就可以，很容易买到，而且特结实，这下不用担心电池脱落了。**（北京/唐沛）**

■**自制 GBA 贴膜法**：利用本法所生产出来的产品具有生产简单，材料来源广泛，韧性好、透明度高之优点，实为每位 GBA 机主所必具之技能。首先，找一张韧性好，透明度高的塑料膜（香烟盒外包装上的塑料纸就极好），把它剪成 GBA 屏幕大小，然后把 GBA 的屏幕擦干净，不能有灰尘，否则会导致极难去除的气泡的出现。把一滴水（越纯越好）滴在屏幕中央，再把剪好的塑料膜轻轻地放上去，利用水的张力将膜吸住，把气泡挤掉，待水干之后塑料膜便会牢牢地吸在上面了。如果不需要此贴膜了，用手揭下来即可，因为此膜是用水贴上去的，所以对 GBA 本身没有任何损害。**（方科辉 聂宇）**



←五万部 XBOX 限定主机中附送的钥匙环，上面记录着主机的"牌位"，可算是 XB 拥趸的身份认证。图片上是"07827/50000"，意味着这部主机的拥有者是第 7827 位购买 XB 限定版的人，铁定的第一时间。买 XB 限定的话，别忘了看看自己的排名哦。



我终于买到啦！！期待已久的作品，就在7月30日。到家就迫不及待把盘放进那方方的机器中，随着一片蓝天，白云，漂亮的标题出现在眼前。哇哈——Super Mario Sunshine！！！我希望MuMu也能和我有同样的喜悦，软件拿到手里就有种从心里想乐的感觉。看到8月的《电软》，MuMu君的心情处在低谷。没关系，我保你在玩过《阳光马里奥》后，心情指数狂升到历史最高点。听着熟悉的马里奥1代经典音乐你能无动于衷？看着他跑跳起来多种多样的滑稽动作你不会露出会心一笑？在炎炎的夏日，你看到马里奥背着水管满街跑，就像过泼水节一样，到处洒水，你肯定从脚底到发梢感到一阵阵透心的凉爽！

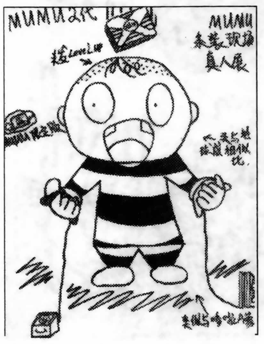
任天堂的创意金点子真是一大把，在这儿尤其体现在BOSS上，当你碰到一个BOSS级人物，你刚开始肯定是不知道用什么方法才能击中它，这就需要你开动脑筋，根据当时的环境，BOSS的动作，以及它的身份做出你的判断。当你想出来的方法和真正的打法不谋而合时，那才是乐趣的真体现。就像有一关BOSS是大章鱼，当你知道用什么方法去对付它时，你会开怀大笑。另外，当你一段时间不控制马里奥时，他先会坐在地上大睡，而后干脆倒地大睡，特别有意思！

MuMu君的"阳光日记"我们已经在热切期待中了，就等下月的《电软》到时一边备着手边的《电软》，一边玩着NGC，那简直是最"天堂"的事情，回到《阳光马里奥》我想对MuMu说的是尽管我用的是AV线，但在游戏时丝毫也看不出当初任天堂颁布照片上的那些棱角和锯齿。这也许是任天堂给我们的又一个惊喜吧！做得最棒的还要属那些清凉的海水了，我的同学在玩时告诉我，就想让马里奥在水里泡着：太爽了！在此作里我最喜欢马里奥不背水管的那些小关，背景音乐是1代的爵士乐版，好听的要死！！！然后是全三维立体的关卡，完全考验你在立体世界中的空间定位感。感动！感动！

希望MuMu君多在《电软》中多给他做做广告！他确实是一部非常值得珍藏的好游戏！

——北京　张贝斯

SMS中被编辑部一致认为经典的设计就是小BOSS"食人花"。



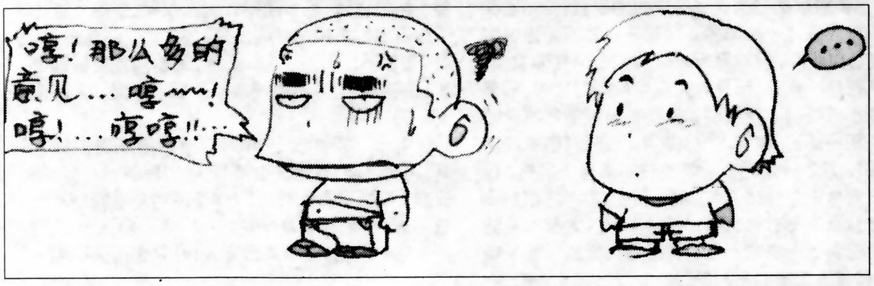
■提图/上海　SAS

女玩家的留言……

刚看CCTV5的体育新闻，呃，居然是FIFA！！再看，晕！！什么"电子游戏足球比赛"（大概记错了，太惊讶了，没看清楚）。接着，居然是电脑！去死吧！！电脑游戏上的FIFA算哪根葱啊！接着又什么全国八区初赛，各区胜者再决赛一大堆介绍的，也没咋听清楚，只是到后面发现几个人用的都是键盘，而不是手柄，不觉生出蔑视的感觉。world cup2002决胜的两个人一个用意大利，一个用英格兰，用意大利的是北京的，看他用的是手柄，不觉有亲近感，用英格兰的是广东的，用键盘，解说员说他在全国都N有名，可能我对电脑不感兴趣了，又对足球不是很感兴趣，此人从未耳闻过，看了半天的感觉就是：喷血，最后忙着上晚自习没来得及看结果。不过，当我走时，手柄以3：2领先于键盘……

又听说看见北京网吧火灾，全篇只是说黑网害人，网吧害人，一个也没说电脑是害人的。但愿因此我电游也得到发展，中国电子游戏业，前途光明，道路曲折。愿我考完之后可以拥有GC，主宰游戏的神呐，保佑我今年高考一切OK吧！！

——北京　霞月



■提图/福建　魔术师

第一次给你来信，这次给你写信的动机是因为2002年第四期中贵州的LOFTYBOY跟你说的话，我觉得LOFTYBOY朋友说的很对，现在的电脑游戏杂志总和电视游戏靠近呼，XB是微软的货也就算了，但NGC、PS2、DC、GBA都照来不误，直担心那些铁杆PC game迷们能否看得懂。这显然是PC game业的不景气所造成的，有一次，我在书店翻了几期的PC game杂志，发现里面的介绍看来看去还是那些game，都登"滥"了。

你在回答中，仿佛借用全中国大多读者没有碰过XB的机会，来大大贬压XB，而在第八期中回答江苏中立强读者的话中，简直是两个人说的嘛。告诉你，全中国有XB的玩家多的是，你看不出来是因为你们曾经对XB的岐视和贬压，使玩家们都不敢炫耀自己的新主机，2002年第六期天师说了过几天就买XB，都几个月了，"编辑点评"中怎么还没有XB的作品出现呀？我作为一个次世代玩家，没有次世代主机怎行，所以3月12日那天我早就买了一台，（有照片为证）但作为一个次世代编辑部，动作都没读者们快，那怎行？



■徐读者自拍

说这么多，就是想代表全中国拥有XB而被受冷漠的玩家们向你说声：生命短暂，多玩一把吧！

——大连　徐虫亮

XB的性能很强必须承认，但不能否认其近似于PC的硬件与软件风格（如果徐读者玩的是美版的话，应该会感觉到），这也是XB在日本不受欢迎的原因之一。另，徐读者是不是3月22日买的？从照片上看是日版的，但3月12日还没出……

游戏笑话

■游戏机界记者采访三大主机，让它们各谈一下各自现在生活状况：XB－唉，英雄无用武之地；GC－游戏要从娃娃抓起；PS2－别烦我，忙着哪。

■新年到了，各主机都领到了压岁钱，看他们老爹怎么说的。

XB老爹微软说：孩子，成绩不好没关系，爸有钱，这一亿块拿去花，别让人看不起。

NGC老爹任天堂说：我家孩子乖，这5000万块拿着慢花，下学期好好努力。

PS2老爹索尼说：要什么钱，放假了还要给我补习，要不下学期成绩（指销量）被别人超过去了怎么办？

■一日，XB和PS2打架，PS2打输了（XB块头大），跑回去叫来兄弟PS、PSO找XB报复了一顿，XB气不过，甩出2亿美元，叫来任氏兄弟来帮忙，只见XB带着FC、SFC、N64、GBA、GBC、GB、GC，拿着家伙气势汹汹地杀向PS2家。（唉，有钱能使鬼推磨）。

■一天，PS2神气地说：看我家卖《最终幻想》卖得多火，都赚翻了。GC不屑地说：我家早就不卖了，你还当宝一样。XB在一旁羡慕地说：哪天带我也进货去？让我也爽吧。

（提供/湖南　玩不死）

■一日，两个朋友来我家玩，朋友A一到我家便寻书看，朋友B便四处观赏，朋友B看见我床头上的横条上写着"爆机王"。我看了正得意时，朋友B问了一句："'爆机王'是什么？"我刚要说他没见识，朋友A插了一句："'保济丸'啊，治拉肚子的。"我："……"。（提供/唐立原）



态度决定一切

■莱因之声

第十期点心发售虽然正值酷暑，南北水涝成灾，但点心仍旧销得不错，这让莱因有点喜出望外。第十期两张光盘，第十一期又两张光盘，确实把莱因压得有点喘不过气来。想想莱因总帅的笔名，先天就是受苦的命，莱因还算不错，错就错在后面加上总帅二字，责任、担子、期待一齐压在肩上，才知晓盛名之累。

看了不少来信，几乎是每一封来信回函都看。这里对鼓励的读者致以衷心的谢意，我知道读者的赞扬只是一种宽容。还有一些批评和建议的来信，总帅都一并收藏起来。其实无论批评赞扬，用意都是一样的，都是对点心和莱因的关心，只是角度不同而已。老米说了一句有争议的名言："态度决定一切。"有些人说：错了，应该是"结果决定一切"。这后一句话似乎更抓住了事情的本质。但老江湖米卢为什么说"态度决定一切"呢？这到底是什么意思呢？莱因想：好结果是人人都想得到的，但有时不决定于自己，因果机缘的配合很重要。但态度却是纯主观的、纯自我的、纯个人的。你愿意，有决心的话，完全可以自己把握。无论胜败，无愧于心。从这个角度说，态度重于结果。以点心而言，想做到人人可口简直没有可能性。像9期的FF Ⅺ的CG，应该说是游戏CG的顶峰之作，但也有些玩家不那么喜欢。为什么不喜欢？不喜欢就是不喜欢，不喜欢还需要理由吗！就像许多读者说：喜欢电新还需要理由吗！但莱因想，尽管客观上电新不可能让所有玩家满意，每一个栏目每一篇文字都让玩家喜欢，每一期都让玩家收藏，但这不能也不应该成为抗拒、排斥、反感批评、建议的理由。相反，应该不断改进，不断创新，不断向完美目标进步。说实在话，读者的要求从来都不苛刻，"态度决定一切"。

第十一期B盘是MTV2。以读者来信期望之高，火焰之盛，真是成也萧何，败也萧何。以总帅的看法（或特工黄的看法）MTV2曲目知名度当然无法与MTV1相比（MTV1的FF系列，樱大战系列……），但观赏性、收藏度与MTV1相比应该不相上下。

A盘的头号大卖点，当然是DOA沙滩排球。特工黄说是喷血大作，怪吓人的。这种说法源于香港，大意是血脉贲张，会流鼻血吧。这是国内首次独家收录，画面人物制作之美，堪称典范。这是任何文字与图片都无法比拟的。如不相信，请上当一回。

金秋时节，送上两张赏心悦目的光盘，总帅的心里充满了秋日灿烂的阳光，为人民服务真好。

对了，许多读者来信说未买到电新第七期MTV1为一大遗憾，（终生遗憾？不至于吧！）要求加印第3刷。经请示特工黄，准备出"特别金版MTV"，无论从外包装，封面印刷，海报，说明书……都重新设计，以利于读者永久收藏（一位读者说他先后看了20多遍——记录？）。因为是特别纪念金版，所以印数不会多。没买过的读者可邮购，也可出版时"抢购"。已买过第7期的读者因为光盘内容是一样的，就不必买了，除非用于收藏或已经看坏了或送朋友。

这确实是一张值得珍藏的东东。

拟电新广告

●如果电新让你睡得更香，就请转告十位玩友说：点心真好。

如果电新让你精力充沛，就请转告十位玩友说：点心真好。

如果电新让你大便通畅，就请转告十位玩友说：点心真好。

●电新下一期：你知道我在等你吗？

●大家好！我是点心。其实游戏很有趣。只要你尝了点心，就会知道游戏是一件很有趣的事（根据周迅去斑广告改编）。

——黑龙江 鞠文昕

俺来说两句

●把最俗的词送给最不俗的电新：《情深深雨蒙蒙》。

——河北香河 沈闯

●买点心人太多，别踩我的脚！
点心做得太少，我又没买着！
价格不太高，七元找两毛！
就是量太少，拿着轻飘飘！
送餐间隔长，一月才一遭！

——乌鲁木齐 王军

七嘴八舌话电新

《电软》赠送的第一张光盘好像叫《次世代天空》吧？我当时看了就有个可怕的念头："精彩！如果把光盘单独拿来卖的话……不得了！编辑部要海赚一笔！"不出所料，不久《电新》出炉，抢购如潮。但我并不为之所动。因为本人每月零用"铁"少，要买两本必备杂志《电软》和《软件与光盘》，再加上买些七七八八的东西，哪里还能买"点心"吃？忍了几个月，我终于被打败了。"罪魁祸首"乃《电新》第七期；天啊，双光盘十元，上哪去捡这种便宜！流着泪（无奈）买回七期观赏，再流泪（感动）——太好看（吃）了！！！不过我理智尚存，没有买第八、九期（现在看来好遗憾）。但一看《电软》8期封底，什么？！10期《电新》又是双光盘的十元！连仅存的一点理智也没了，我乖乖把上网的钱掏出……心想小编们"黑啊，真黑啊（赵丽蓉语）！"正看《闯关族的新家》，总帅忽然冒一句"11期仍旧双光盘"，顿时昏厥，不醒人事……

神啊，救救我吧……

——四川师大 彭宇

某日，朋友第一次买电新，看了双光盘仅10元的《电新》激动不已，问我："这是最好的电玩光碟杂志吗？"我说："不是，但是很好的！"朋友不解，问我什么意思，我说："没有最好，只有更好！"

我不会认为某一期《电新》是十全十美的，虽然它已很完美了，我只是想让你们更加努力，我也会一直支持你们的，将点心们珍藏到"长毛"为止。

本期海报十分漂亮，多谢了。（鞠躬）

海报，名信片，下回送什么呢？GBA吧！那就这么定了！

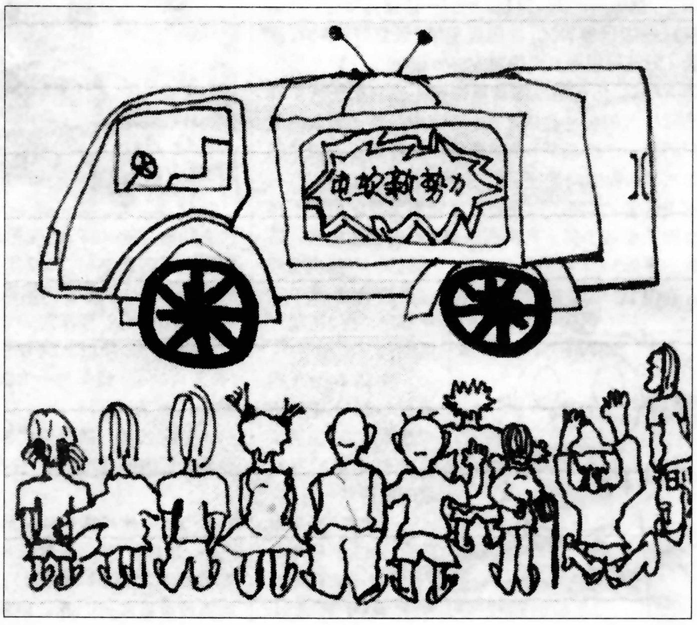
——北京 张浩

看了俄罗斯方块死亡模式爆机，我……有种想自杀的冲动，恐怖的人吗？真可怕。

——南昌 魏文

第一次听说有"点心"这东东，我还是从电软上看到的。因为我在部队，没有以前那些钢哥们儿告诉我。书上说，电新是养眼的。买了VOL.9期电新，不看不知道，一看吓一跳。什么养眼啊，应该是十分的"废眼"。FF Ⅺ片头CG我看了不下20遍，每次看都会不厌其烦的跟老兵说：看现在的电子游戏画面，真是第一流。他们只是：啊，嗯，喔地嘟囔着。我想：他们也许是看傻了吧！

——吉林93313部队 张震



提图/山东 郭永强

在你心中什么才是秘技的"真身"？什么才可称为秘技？
其实很简单，只要是自己的独家心法，在这里统统OK！

秘技天地



真是汗啊～～这段时间虽然游戏不少，但秘技投稿却少得可怜，加上1/3的来稿所投内容都是"恶魔城"，实在是让风林"巧妇难做"啊……再这样下去的话，也只能减少秘技栏目的页码了……

——在闷热的空气中艰难生存的风林

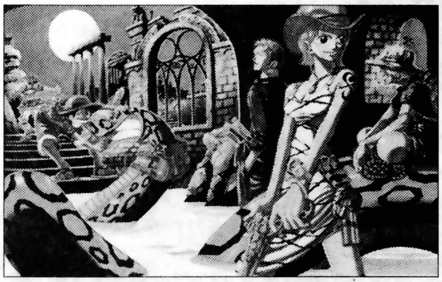
PS 海贼王～伟大航路的战斗2

游戏推荐度:8	秘技实用度:7

●隐藏角色エース的出现方法

首先要让エース以外的16名角色全部可以使用。然后在事件战斗中和エース以外的全部角色战斗10次以上。最后将难度调成"つよい"再用スモーカ一全破一次事件战斗（イベントバトル）就可以使用エース了。

——想到伟大航路去闯荡的风林



GC 战斗封神

游戏推荐度:7	秘技实用度:8

●强力法宝取得方法

如果玩家想要在短时间之内打倒大批敌人的话，那么玩家的手上就一定要拥有强力的法宝才行，那么到底"战斗封神"的法宝要如何取得呢？

1、打破关卡当中特定的壶、或者宝箱：

当玩家打破每关关卡当中特定的壶、或者宝箱之时，有时候玩家就可以取得法宝。但是随着玩家所选择的人物不同，每一关的宝箱位置跟法宝出现的种类也不一样。

2、各关卡过关后的总点数达到一定程度：

将各个关卡破关之后，玩家可以得到一定数量的总点数。只要玩家获得的总点数达到一定程度的话，随着玩家所走的路线不同，玩家也会取得各式各样的法宝。

3、跟GBA版"魔法封神"互连：

如果玩家在GBA版"魔法封神"当中以特定条件破关的话，那么玩家就可以将GBA版"魔法封神"跟GC版"战斗封神"拿来互连。虽然有点麻烦，但是这样的方法却可以拿到平常拿不到的珍贵法宝！

——卡在红龙处无法通过的风林

GBA 洛克人ZERO

游戏推荐度:8	秘技实用度:8

●ジャクソン取得方法

首先，玩家必须将ジャクソン以外的其他77个精灵收齐（可以成长的精灵必须把它的能力练到最满）、然后在"不使用任何精灵"的情况下将游戏全破一次，这样一来，当玩家经二次进行游戏时，玩家就可以拿到最后的精灵－－ジャクソン了。

●终极模式出现方法

将所有的精灵都收齐之后（包含ジャクソン），此时玩家只要再把游戏全破一次就可以使用"终极模式"了。在"终极模式"里，原本需要集气才能发动的特殊招式现在可以用输入指令的方式来使用哦！

——打不过去想摔GBA的风林

PS2 降魔默示录

游戏推荐度:5	秘技实用度:8

●隐藏人物

使用グレイ、テイナ、バドウ、レイブラント其中1人将故事模式破关一次之后，"スケルトン"跟"リザードマン"就会出现。

●使用镜反角色（全模式共通）

在选择人物的时候，如果玩家按住SELECT然后再决定人物的话，那么该名人物的"利き腕"（拿武器的手）就会左右相反。

●人物颜色变更

在选择人物的时候如果按住L1、L2、R1、R2其中一颗按钮再决定的话，人物的颜色造型就会不一样。（L1是预设的标准色）

●追加"フルアタツクモード"模式

使用アイリア将游戏全破之后，游戏就会追加"フルアタックモード"模式。

——被恶劣的操作搞得心烦的风林

GC 生化危机

游戏推荐度:10	秘技实用度:10

●全隐藏要素一览

1、ONCE AGAIN：可以选择"EASY"、"NORMAL"、"HARD"3种难易度（以"NORMAL"以上的难易度将游戏全破）。

2、REAL SURVIVAL：道具箱彼此不互通，瞄准必须自己控制（以NORMAL以上的难度将游戏全破）。

3、INVISIBLE ENEMY：完全看不见敌人而且瞄准也必须自己控制（将REAL SURVIVAL模式全破、或者用"NORMAL"以上的难度将吉尔篇跟克里斯篇全破）。

4、隐藏服装1（吉尔）：取得吉尔第1套的隐藏服装（全破吉尔第1次）。

5、隐藏服装2（吉尔）：取得吉尔第2套的隐藏服装（全破吉尔第2次）。

6、隐藏服装1（克里斯）：取得吉尔第1套的隐藏服装（全破克里斯第1次）。

7、隐藏服装2（克里斯）：取得吉尔第2套的隐藏服装（全破克里斯第2次）。

8、隐藏服装（克里斯＆吉尔）：取得所有的隐藏服装（将"INVISIBLE ENEMY"模式全破）。

9、子弹无限手枪：游戏一开始便持有子弹无限的3连发手枪（在5小时之内以"NORMAL"以上的难易度将游戏全破）。

10、弹数无限火箭炮：游戏一开始便持有弹数无限的火箭炮（在3小时之内以"NORMAL"以上的难易度将游戏全破）。

11、炸弹丧尸出现：洋馆内部开始出现身上绑炸弹的丧尸，只要玩家一攻击就会GAME OVER（用"NORMAL"以上的难度将吉尔篇跟克里斯篇全破）。

12、制作人的谈话跟服装的设定画集：可以观看游戏制作人、三上真司的谈话以及游戏服装的设定画集（将"INVISIBLE ENEMY"模式全破）。

——对11月21日非常期待的风林

PS2 勒芒24小时

游戏推荐度:7	秘技实用度:10

●开启隐藏要素

先进入Championship Mode，再输入以下密码：

全部赛道——SPEEDY
全部车辆——ACO
全部获胜——NUMBAT
勒芒MODE——WOMBAT
制作人名单——HEINEY

——对24小时长时间驾车感到难受的风林

PS2 午夜湾岸

游戏推荐度:6	秘技实用度:7

●隐藏体力槽

在Mission及Tuner Mission模式中出现对战者画面时，同时按下L1、R1、Select三键即可。

——没有午夜飚车感觉的风林

PS2 WRC

游戏推荐度:10	秘技实用度:10

●隐藏赛道

进入Extras中选择Secret，随后输入GIMME-BOUNS，即可得到六条隐藏赛道。

——认为这是RALLY最高境界的风林

PS2 DDRMAX · DDR6

游戏推荐度:6	秘技实用度:7

●隐藏歌曲的取得

《So In Love》——游戏结束或者完成 20 首歌

《Kind Lady》——完成 40 首歌

《True……》——完成 60 首歌

《Max 300》——完成 100 首歌

《Candy》——完成 200 首歌

——最新听上猫王的风林

GC 炸弹人时代

游戏推荐度:8	秘技实用度:9

●开启迷你游戏

完成游戏 LEVEL 4－3 后，在游戏的选项中就可以自由选择迷你游戏了。

●出现 Group A/B

完成 Normal Mode 模式后，在 Battle Mode 中，便可以选择 Group A 或 B 来进行游戏了。

●使用隐藏角色 MAX

在 Normal Mode 中收集所有雷电卡，在 Battle Mode 的选择角色画面中按下 Z 键，便可以使用 MAX 了。

●自由调整视点

在 Battle Mode 中，当画面出现 READY 字样时，可用 C 来调整视点。

——对本作感到亲切的风林

GC 蝙蝠侠·复仇

游戏推荐度:7	秘技实用度:8

●无限武器装备

1、无限 BATARANGS 与电子 BATARANGS：在标题画面顺序输入 L、R、Y、X，成功会有效果音。

2、取得所有 FMV：在标题画面顺序输入 L、L、X、X、Y、X、L、R，成功会有效果音。

——超级漫画英雄的重视 FANS 风林



XB 空中三角力量 2

游戏推荐度:7	秘技实用度:7

●隐藏 Mission 出现

在“天空之追击”中，只要击落 10 架以上的飞机来完成任务，就会出现隐藏 Mission。

——想去百慕大的风林

XB Project Gotham World Street Racer

游戏推荐度:8	秘技实用度:7

●隐藏车辆齐登场

VOLKSWAGENNEWBEETLERSI：取得 1000KUDOS

PANOZESPERANTE：取得 25000KUDOS

LOTUSEXIGE：取得 50000KUDOS

TVRTUSCAN：取得 75000KUDOS

PORSCHECARRERAGT：取得 100000KUDOS

FERRARIF50：取得 200000KUDOS

——总是想起 MSR 的风林

DC NBA 2K2

游戏推荐度:8	秘技实用度:9

●古怪密码

进入 OPTION 的 CODE 中输入以下密码可以得到相应球队。

ALIENBRAIN——怪兽球队

HELIUMBRAIN——大头模式

70SLIVE——DISCO FEVER

RADICAL——COOL LOOK

——想玩 GC 版的风林

PS2 武装生存者 3～恐龙危机

游戏推荐度:6	秘技实用度:7

●两个人一起享受

只要完成普通模式，即可在 EXTRA－GAME 模式中双人协力操作了。

——侏罗纪迷风林

PS2 盖盖乐

游戏推荐度:6	秘技实用度:6

●LIMITED 模式出现

在标题画面中输入 X、□、△、△、□、X 即可。

——对类似纸片的画面感到很新鲜的风林

GBA 胜利十一人 A

游戏推荐度:7	秘技实用度:8

●使用隐藏明星队

要使用隐藏明星队首先要使用欧洲、亚洲、美洲和非洲的任意一支球队在世界杯模式下夺得世界杯，每使用一支可出现所在洲的超级明星队，只有当四个洲的所有明星队出现后才会出现世界明星队，前后共五支隐藏队。没有难度限制。

●快速入球法

在一般难度下，进球犹如探索取物，而在 4.5 级难度下就不那么容易了，极易被抢断。在这里我介绍一招快速入球法。在对手进攻时，会全压入我方的半场，这时如果我方球员将球得到，迅速将球传至中场，得球后直接射门（这里有两点注意①球员必须在我方半场②必须将球射向球门方向）。这时守门员会直接出击，球反弹草地，直接弹过守门员头顶，滚入球门。

——福建　余智敏

GBA 恶魔城～白夜的协奏曲

游戏推荐度:8	秘技实用度:8

●快速赚钱

在大理后廊下的左边，Entrance 的左上角，也就是这个地图的最左上角有一传送点，传送点下面有一房间，在这房间的左边有一蜡烛，打掉蜡烛可得 400 元，然后进入房间再出来 400 元……如此反复可快速赚钱买各种道具了，一旦有了大量的回复剂后，什么 BOSS 都能搞定，主表里均可。

●几种特殊道具的作用和取得方法

1. **むけんのシューズ**（$12000）：表城，上述秘技传送点的下一个传送点（即在左上角传送点进行本城传送，在传送点按下键即可到达）的对面会有商人登场，向其购买。需 LV50 以上。

2. **たいようのよろい**和**つきのよろい**（太阳铠和月亮铠）：在表城穿太阳铠，在里城穿月光铠可发现这两件铠甲的真正防御力有 80。

3. **レアソンガ**：敌人掉落道具的几率增加。

4. **マジカルアーマー**：在（表??）城的城门口刚进来的地方有一处有向上的通路，只不过需要**ふんさいブーツ**（粉碎亡鞋）踢破在上面可得到。作用：MP 消耗减半。

5. **レビテーションブーツ**：和万有引力相反的鞋子，在 NO.96 号敌人**バイクマスタ**一身上可打出，作用是在空中漂浮。还有许多强力防具能从敌人身上打出，如 NO.93 **すけるトン**的**いにしえのローブ** DEF＋48、INT＋10 等，不再一一列举。

——浙江　钱斯佳

GB 狂热节拍

游戏推荐度:6	秘技实用度:8

●隐藏歌曲

进入游戏后选择 Pass word，输入 KOBEBEEF，可在 Free 模式中出现五首隐藏曲目。其中一首居然是合金装备片头曲。

输入 KCEK 或者 KONAMI，Free 模式中所有曲目均变为 DJ－Battle（新手入门练习）。

另外打出满分或刚好达到红线过关都可得到奖励分，研究如何刚好以“擦边”的成绩过关，得到奖励分也是很有趣的。这样可获得超过满分的成绩。如：在 classic 了这一曲中，在柱状条已满的前提下，当最后两个音符落下时，对着它空按 6 次键，造成 Poor 减低柱状条至红线以下，然后准确按到这两个音符，用 2 个 Great 把柱状条正好加到达红线的过关条件。如此，就可获奖励分。

——安徽　金晨

PS2 最终幻想 10

游戏推荐度:9	秘技实用度:8

●召唤兽用心棒斩魔刀的必出方法

首先尤娜和阿龙要拥有最终武器月轮和土星，当尤娜的 OVER－DRIVE 槽满的时候用（マスター召唤）召唤出用心棒，给钱的数目要和用心棒的 HP 相等，如：用心棒的 HP＝10245 钱的数目就是 10245，这样对付训练场的原创怪物和暗之召唤兽就会很轻松了，建议玩家在去训练场挑战怪物的时候先将尤娜的必杀槽加满，用普通召唤无法使出此秘技。

注：打相同的怪兽只能成功一次，下次再打的时候钱要翻倍，如用心棒的 HP 为 10245 钱数就是 20490 以此类推。

——内蒙古　韩华

重在参与，重在发现，
请投来自己的游戏心得与偏方。

玩家的首选

北京博凯利游戏精品邮购价目表

款款带给您心动的感觉

本公司宗旨: 我们不追求最低的价格,只追求真实的价格,以诚为本,以顾客利益为至尊!决不做虚假广告!以真实的价格、实在的质量、优质的服务、快捷的邮购速度、更优惠的价格来回报广大玩友及本市玩友对本公司的支持与厚爱!并且本公司所有外地邮购商品全部采用快件邮寄,让您在最短的时间里收到您所喜爱的物品,因电汇地址不全,如您在 10 天内未收到物品,请速与我公司联系;如方便请您把电话留下,以便我们能与您联系,谢谢合作,希望各位玩友及本公司会员一如即往的支持本公司! **好消息:** 本公司会员如 **第二次** 购买主机时可享受 8 折优惠,如会员介绍其它玩友购买本公司商品也可享受同等待遇,请把会员编号写在汇款单上。

主机自选区

微软 128 位 X－BOX 主机(原配置) 1850
微软 128 位 X－BOX 主机＋手柄＋电源＋AV 线＋直读＋游戏 10 张 2550
PSone 袖珍游戏机(原配件带振动手柄＋电源＋AV 线) 505
PSONE:袖珍游戏机套餐＋送配件自选价值 300 元内＋AV 线＋20 款游戏(自选)650
PS2 代游戏机套餐 1:30001 型/30002 型/30000 型＋原装震动手柄×2＋原 8MB 记忆卡 ＋电源＋AV 线＋原装支架＋PS2 旅行包＋PS2VGA＋PS2 端子线＋DVD 直读＋DVD 引盘＋20 款游戏自选 2050/2080/2100
PS2 代游戏机套餐 2:30000 型/30006 型/30002 型/30007 型/30004 型＋原装震动手柄×2＋原 8MB 记忆卡 ＋电源＋AV 线＋原支架＋PS2VGA＋完美直读(无须引盘)＋20 款游戏自选 2350/2260/2150/2080/2180
PS2 代游戏机原配:18000 型/35000 型/30000 型＋原装震动手柄＋电源线＋AV 线 1900/1780/1500
DC 主机套餐:美版/日版/欧版/亚版＋送配件(自选)价值 300 元内＋VCD 播放器＋DC 模拟器(任选)＋AV 线＋火牛＋30 款游戏(自选) 850/780/680/650
DC 主机:美版/日版/欧版游戏机(原配带手柄＋AV 线＋网卡) 680/560/560
任天堂:NGC 主机＋生化危机(正版) 1500
NGC 主机＋手柄＋AV 线＋电源线 1300
GB 单机:GBA32 位纪念版(SNK)＋送(GBA 卡＋GBA 配件)价值 300 元内(自选)数量不限 颜色自选 黑/桔黄 610
GBA:32 位手掌机＋送(GBA 卡＋GBA 配件)价值 300 元内(自选)数量不限 颜色自选 蓝透/蓝/紫/红透 550
GBA2002 皮卡丘限定版＋送(GBA 卡＋GBA 配件)价值 300 元内(自选)数量不限 颜色自选 银灰 630
GB 彩机/薄机/厚机＋送 GB 卡(自选)价值 80 元内不限卡数 390/200/175
GBA 套餐:GBA 主机＋送配件(自选)价值 100 元内＋送 GBA 新产品任何一款(自选)＋送 GBA 卡价值 300 元内卡＋送 GB 卡价值 80 元自选 680
GB 套餐: GB 厚机套餐:厚机＋送配件(自选)价值 100 元内＋送 GB 卡 80 元自选不限卡数 220
GB 薄机套餐:薄机＋送配件(自选)价值 100 元内＋送 GB 卡 80 元自选不限卡数 240
GB 彩机套餐:彩机＋送配件(自选)价值 100 元内＋送 GB 卡 80 元自选不限卡数 430

本公司高价回收各种二手机游戏机,按本区价格 60%－70%回收外地玩友可寄机回收,货到当天即返款,并附赠太 8 情侣表或会员卡。

主机 50 元/台 GB 机 20 元/台 GB 套机 30 元/套 快件邮费

凡购买任何一款 X－BOX、PS、DC、PS2、GBA 主机者均送世界杯足球明星玩偶一个可自选,复读机一部、高达各种人物造型 1 个,会员卡一张可自选,数量有限,送完为止。凡购买任何一款 GBA、GB 主机及套餐者均送太 8、铁拳高达人物模型、太 8 手表一个、世界杯足球玩偶、会员卡一张可自选数量有限送完为止。

二手主机自选区

PS2 套餐:PS2 主机＋双震动手柄＋8M 记忆卡＋完美直读＋电源＋AV 线＋20 款游戏自选 1300 元 型号:30001/30006
九成新 PS 机(自选)＋送配件(自选)价值 200 元内＋PSVCD 卡＋20 款游戏(自选) 410 元 型号:7501/7500/9001/9002
八成新 PS 机(自选)＋送配件(自选)价值 200 元内＋PS 原装液晶记忆卡＋20 款游戏(自选) 350 元 型号:7000/5501/7001
七成新 PS 机(自选)＋送配件(自选)价值 200 元内＋PS 震动方向盘＋20 款游戏(自选) 315 元 型号:5500/7002/9003
SS 主机三洋光头/JVC 光头＋(双手柄＋4MB 加速卡＋樱花记忆卡＋金手指卡＋电源＋20 款游自选 430/380
DC 主机:美版/日版/欧版＋送配件(自选)价格 200 元内＋20 款游戏(自选) 500/410/450
PSONE 机:主机＋送配件自选 200 元内＋电源＋AV 线＋旅行充电电源＋20 款游戏自选 400
GBA 主机＋送卡(自选)价值 300 元内 430 元 超任一体机(送游戏)＋双手柄＋电源 420
GB 彩机/荧光机/薄机/厚机＋送 GB 卡(自选)价值 80 元内 280/230/130/110 元
世嘉 16 位手掌机加送两盘卡:300 元 NGP 彩机＋送两盘卡 320 元 WSC 手掌机＋送卡 2 盘 300 元

主机快件邮费 50 元/台
手掌机快件邮费 20 元/台

凡购买任何一款二手主机者均送世界杯足球明星玩偶一个、太 8 腰表、挂表、项链、戒指一个、会员卡一张可自选数量有限送完为止。

新产品

A、GBA 便携式 VCD 播放光碟器,可用 GBA 观看 VCD 影碟,加送一根 GBA 连线,乐趣无穷全在 GBA,赶快享受一下吧! 220
B、GBA S 端子线(GBA 可与电视连接,这样您就可以在电视上感觉一下 GBA 游戏的魅力) 90
C、GBA 万用电视天线,想用 GBA 看电视吗? 只要有了 GBA 电视天线,会满足想任何要求 150
D、GBA 网通储蓄卡(送耳机及电脑连接线一根)可与电脑连接下载游戏,并可储存,想用 GBA 听 MP3 歌曲吗?只要拥有网通储蓄卡,就可以实现,下载 MP3 歌曲可储存,无论在何时都可以收听你所喜爱的歌曲 160
E、GBA 超薄液晶显示屏,GBA 屏幕过黑往往给您带来烦恼,现在有了液晶显示屏就不会了,无论在任何强光下都会给您带来明亮的效果。 160
F、GBA 万用金手指卡(送金手指书一本)不用攻略帮您通关包括所有 GBA 游戏 120
G、GBA 32M/64M 可录机可录卡;您想不用花钱就能得到 GBA 卡吗? 只要拥有了 GBA32M/64M 可录机、可录卡,就可以实现 32M/170;64M/220
H、GBA128M 可录机可录卡(可从电脑中下载,许多精彩游戏节目也可从其它游戏卡中下载游戏,还可以通过电脑发送给其他人使用及揭开) 520(此卡不参加 GBA 套餐新产品自选购买此商品可赠刻录 GBA 卡一次)
I、GBA256M 可录机可录卡(可同时刻录 5－6 盘 GBA 卡带、可从电脑上下载游戏 MP3 歌曲、可储存百种歌曲)电影播放游戏,可储存可观看文本文件用 GBA 来提高您的学习成绩。再不用花钱购买卡带,功能无限,享受一下 256M 可录机会给您带来的乐趣吧! 650(此卡不参加 GBA 套餐新产品自选)
J、GBA 打印机可截取 GBA 精彩游戏画面,并可打印出呈彩色,保留精彩时刻 120
K、GBA 金手指掠夺者 2 全中文截面内藏最新 GBA 游戏密码,可独立存储记忆,可转录游戏卡的记忆,可自动识别游戏卡带,待慢动作画面,让您更快享受到游戏的魅力 180
L、超薄液晶便携式彩监 5.5 寸可接收有线电视 VCD、DVD、可监控 350

快件邮费每件 20 元

以上产品本公司会员均免邮费,并享受六折优惠,并送各种高达人物造型 1 个,会员卡可自选,数量有限,送完为止。

配件自选区

DC 手柄 原装/组装/格斗	63/30/30	DC 开机盘	20	PSONE 液晶屏放大镜	55	PS2 VGA	80	GBA 高能充电器（10 小时）＋收音机立体声 双喇叭	50
DC 记忆卡 2M/8M 记忆卡	29/35	DC 万用 VCD 播放器（送最终幻想 VCD 一套)	45	PSONE 旅行充电电源	150	GBA 车载充电器	40	GBA 耳机＋收音机	30
DC 原装记忆卡(带屏幕)	113	DC 原装键盘/鼠标	73/42	PSONE VCD 卡	180	GBA 万用旅行包	45	GB 万用对战线/放大镜	10/15
DC 震动卡 组装/原装	22/73	DC 振动光枪	72	PSONE 限定记忆卡/背包	30/33	GBA 透明皮套	10	GB 彩/薄/厚电源	8
DC 震动手柄	50	DC 原装光头	120	PS 制转	30	GBA 对战线	15	GB 彩/薄/机壳	15
DCVGA/万用 VGA	39/200	DC 制转	35	PS2 原装震动手柄	150	GBA 镜面	10	GB 把式充电器	30
DC 用 GB/NGP 模拟器(DC 上可玩 GB/NGP 游戏)	25	DC 方向盘	150	PS2 金手指	350	GBA 夜用灯	20	GB 彩/薄/笔式充电器	25
DC 用超任模拟器(DC 上可玩超任游戏)	55	PS 原装光头	150	PS2 2002 金手指书	45	GBA 背光灯	30	GB 掠夺者金手指卡	60
DC 用 GBA 模拟器(DC 上可玩 GBA 游戏)	30	PS 金手指(可对应所有机型的主机)	30	PS2 旅行包	60	GBA 放大镜	17	GB 夜用灯/贴膜	10/8
DC 用 N64 模拟器(DC 上可玩 N64 游戏)	150	PS 120 格记忆卡	45	PS2 S 端子线	150	GBA 摇杆	10	GB 魔术卡	25
DC 万用 SS 模拟器(DC 上可玩 SS 游戏)	40	PS 原装液晶记忆卡	85	PS2 太 10 支架	50	GBA 旅行充电电源	35	PS2001 加强版金手指书（送金手指盘一张)	40
DC 万用街机模拟器(DC 上可玩街机游戏)	40	PSONE 彩色液晶显示屏(全制式)	580	PS2 8M 记忆卡	150	GBA 充电器	25		
DC 万用金手指	35			PS2 原装光枪	350	GBA 手柄式盔甲	30		

快件邮费每件 10 元

凡购买以上配件满 100 元者均送迷你型超人掌上游戏机一台,或送本公司会员卡一张,数量有限送完为止。

GBA 单卡区

GBA 黄金太阳 2	110	GBA 坏瓦里奥	65	GBA 街霸 EX	68	GBA 洛克人 2 EXE	75	GBA 特鲁尼克大冒险 2	75	GBA 封神演义 PS 版	80	GBA 大富翁(人生之旅)	85
GBA 黄金太阳(中/日)	75/65	GBA 魔法假期中/日	85/70	GBA 光明之魂中/日	80/70	GBA 实况足球 5(PS 版)	68	GBA 网球王子	80	GBA 西部牛仔 PS 版	80	GBA 实况足球 6 PS2 版	88
GBA 皇家骑士团(中/日)	80/65	GBA 索尼克 1/2	70/95	GBA 鲁娜传奇(PS 版)	95	GBA 胜利十一人(PS 版)	68	GBA 生化危机 PS 版	95	GBA 红色警戒 PS 版	85	GBA 美少女俱乐部	80
GBA 恶魔城(中/日)	65/60	GBA 尖端 GTA	60	GBA 幻想水浒传	68	GBA 街霸 3	80	GBA 沙罗曼蛇 PS 版	70	GBA 超魔界村 R	60	GBA 爱与恨	80
GBA 恶魔城 2－白夜协奏曲	70	GBA 马里奥赛车	60	GBA 纯情房东俏房客	75	GBA 心跳回忆 2	80	GBA 星际争霸	70	GBA 火焰纹章	85	GBA 古惑狼 PS 版	75
GBA 快打旋风	60	GBA 实况足球	80	GBA 铁拳 A	75	GBA 哈里波特中文	80	GBA 罪恶工具 X(DC 版)	68	GBA 天使之翼	85	GBAJ 联盟创造球会 2	85
GBA 龙战士	55	GBA 机器人大战 R	75	GBA 高达战记	95	GBA 中央大陆之战	70	GBA GT 赛车	60	GBA 恐龙危机	85	GBA 2002 世界杯足球 PS 版	85
GBA 三国志(霸王大陆中文 FS)	70	GBA 机器人大战 A(中/日)	65/60	GBA 风之克罗诺亚 1/2	60/85	GBA 泡泡龙时代	80	GBA 口袋妖怪水晶	110	GBA GT2(PS 版)	70	GBA 死亡之屋弹珠台	75
GBA 龙战士 II 使命之子	70	GBA 游戏王 7－决斗都市传说	95	GBA 梦幻之星中文	90	GBA 拳皇 /EX 新血	68/63	GBA V 拉力 3	60	GBA 光明与黑暗	85	GBA 吉尼斯足球	85
GBA 寂静岭	70	GBA 怪兽之门	90	GBA 樱桃小丸子	85	GBA 梦幻世界杯	85	GBA 闪灵悍将	65	GBA 彩虹 6 号	85	GBA 死亡陷井	80
GBA 玛莉奥 A	55	GBA 核金弹头 EX PS 版	65	GBA 玛莉 2 代	60	GBA 快打旋风 2	70	GBA 幽灵房屋 24 小时	68	GBA 大航海 PS 版	90		

快件邮费每件 10 元

合卡自选区

AK001:玛莉 A、快打旋风、洛克人 2、索尼克……………90
AK010:拳皇 EX、铁拳 A、尖瑞 GTA、实况足球、街霸 2……………130
AK007:机器人大战 A 中文、恶魔城中文、三国志中文、合金弹头、哈利波特中文……………180
AK009:V 拉力 3、GT2、恶魔城 2、实况 6、黄金太阳中文、玛莉 2 代……180
AK103:光明之魂、超魔界村、天使之翼、机器人大战 R、拳皇 RX、2002 世界杯………185
AK106:魔法假期中文、皇家骑士团中文、龙战士 2、街霸 EX、胜利十一人………160
AK108:火焰纹章、拳皇、风之克罗诺亚、生化危机、恐龙危机…………185
AK201:梦幻之星、铁拳 A、星际争霸、红色警戒、彩虹 6 号…………150
AK205:光明之魂中文、沙罗曼蛇、纯情房东俏房客、实况 6、街霸 3………150
AK208:口袋怪物、游戏王 7、寂静岭、机器 A 中文、死亡之屋弹珠台…………165

凡在本公司购买 GBA 卡者均可享受无限次换卡业务,并凡购买 2 盘者以上均送 GB 合卡 1201 一盘或会员卡太 8 挂表一只数量有限,送完为止。

GB 合卡自选区

00401:牧场 2 中文、三国演义 2 中文、游戏王 3 中文、第五次中文…… 50
00402:机器人 F 中文、游戏王 4 中文、三国 3、牧场 2(全中文)……60
00411:口袋金中文、数码暴龙中文、第四次机器人中文、口袋银中文……60
00502:太空战士 8 中文、三国霸王大陆中文、2000 格斗、合金弹头……55
00503:格斗王 2002 中文、心跳回忆中文、水浒传中文、第五次机器人大战中文、口袋水晶中文…80
00601:萨尔达、勇者斗恶龙、三国 3、牧场 2(全中文)…… 60
00606:生化危机中文、恶魔城 2 中文、哈里波特中文、数码怪兽水晶版中文、太空战士 X 中文、天诛 4 中文…95
01001:铁拳 3、幽游白书 2、洛克人、重击手、核金弹头、实况足球……40
01002:斩红郎无双剑、96 格斗、快打旋风 2、饿狼 3、幽游白书、索尼克……50
01302:口袋水晶中文、口袋金中文、银中文、游戏王 4 中文、孤岛冒险中文……105
01305:萨尔达大地中文、机器人大战 F 中文、2001 格斗核金弹头 EX、勇者怪兽中文……130
01201:口袋金、银、红、青、绿、水晶、黄中文、牧场 3 中文……120
012601:拳皇 96、97、98、街霸 3、柯南、饿狼……45
0602 机器人大战 A 中文、黄金太阳、心跳回忆中文、太空战士 9 中文、越战 2001 中文、大航海…110
0801 口袋黄、红、青、绿中文、梦幻之星中文、三国傲视天下中文、第五次机器人大战中文…50
01101 太空战士 4、三国霸王大陆、第五次机器人、海陆空大战、信长野望、大富翁中文……60
01102 牧场 3 中文、口袋水晶中文、NBA2001、坏玛莉 3 中文、口袋黄中文、饿狼五 ……75
01401 牧场 3 中文、牧场 2 中文、核金弹头、游戏王 4 中文、孤岛冒险中文、SD 机器人中文、七龙珠中文……75
01405 三国志傲视天下中文、纹章传说中文、恶魔城 2 中文、幻想传说中文、勇者斗恶龙中文……90
01502 97 格斗、龙珠、SD 格斗、灌蓝高手、恶魔城、核金弹头……50
02002 96 格斗、饿狼传说 4、幽幽白书 4、七龙珠、太空战士(中文)…… 55
02201 口袋金、银、黄、青、绿、红、三国霸王大陆、大金钢 2001、合金弹头……70
02401 牧场 3 中文、勇者斗恶龙中文、口袋金中文、孤岛冒险 3、恶魔城 2 中文、坏玛莉 3……70
08201 炸弹人 RPG、朱罗纪公园 3、合金弹头、双截龙 2、王牌空战、美少女麻(绝对不重复)……60

GB 单卡自选区

黄金太阳中文	42	数码暴龙口袋版	50	数码怪兽水晶版中文	70	机器人大战 F 完结中文	40	盟军敢死队	33	勇者怪兽篇 2 中文	65	孤岛冒险 2 中文	38
机器人大战 A 中文	43	生化危机 3 中文 PS 版	43	心跳回忆（文艺、体育中文)	36	梦幻之星中文	50	红色警报 2 中文	55	沙丘 2000 中文	65	哈里波特 2 中文	33
射雕英雄传(中文 PS 版)	30	明日帝国 007	40	太空战士 X 中文	40	风来之西林 2(PS2 版)	32	英雄无敌 4 中文	37	牧场物语 4 中文	42	恶魔城 2 中文	53
幻想水浒外传中文	50	游戏王 5 中文	43	心跳回忆 2 中文	50	2001 饿狼中文	50	口袋金合集中文	33	封神演义中文	35	太空战士 9 中文	53
大航海时代中文	26	幻想传说中文	30	勇者斗恶龙 3 中文	36	合金弹头 EX	32	魔法骑士 2＋3 中文	45	勇者 1＋2 中文	27	水浒群英录中文	70
天诛 4 中文 PS 版	65	卧虎藏龙中文	53	超魔神英雄传中文	55	2002 快打旋风	25	萨尔达时空之章（中文）	48	1942 街机	20	七龙珠 2002 中文	50
生化危机 2 中文	42	牧场物语 5 中文	60	星之海洋中文	30	SNK 对卡普空	55	大地之章(中文)	48	数码暴龙水晶 3 中文	45	战神 2 中文	40
口袋水晶中文 2 时钟	29	2001 越南战役	43	2002 格斗拳皇中文	40	樱花大战中文	55	洛克人 DX3 代	60	实况足球 2002	33	勇者斗恶龙 8 中文	55
口袋水晶(壮士版)中文	26	金庸群侠传中文	53	名侦探柯南 3 中文	36	真女神转生 1＋2 中文	65	真女神转生白之书(中文)	60	NBA2002	35	数码宝贝中文 D－R	55
口袋水晶(翡翠版)中文	26	纹章传说中文	40	古墓丽影·剑的诅咒中文	55	三国志 4 傲视天下中文	47	格兰蒂亚中文	65			樱花大战 2	60
数码暴龙水晶 3 中文	45	恐龙危机	60			帝国时代	33	勇者斗恶龙 4 中文	42				

PS II 正版特卖碟

FFX 国际版	290	高达 0079	380	鬼武者 2	320	格兰蒂亚 X	365
合金装备	310	王国之心	390	鬼泣	385	装甲核心 3	420
机器人大战限定版	750	实况 6	405	异度传说	450	保镖	230

凡购买 PS2 正版碟均送太 8 支架一个、会员卡数量有限送完为止!

凡购买 GB 卡 3 盘以上者均送合卡 1302 一盘,或高达人物造型 1 个或会员卡数量有限送完为止,快件邮费 10 元/盘。

邮购汇款地址:北京市广安门 邮局 100053 信箱 001 分箱
收款人:北京博凯利公司 邮编:100053
邮购查询时间:早 10:00—晚 16:00(周二休息) 咨询售后服务电话:(010)63274599
地址:北京市广外马莲道甲 17 号(此地址不收汇款及信件)乘 46 马莲道南口下车向东 50 米路北、609 红莲南路下车对面即到

本公司现聘请具有 10 年维修经验广东技师,专业维修各种游戏机,成功率 95%以上,价格合理,维修速度快,为您解决各种游戏机的疑难杂症。让您重新拥有到自己的游戏。

郑重声明:因业务繁忙,经顾客要求本公司在晚 18 点－19 点之间特增加 1 小时邮购查询及咨询时间,凡在白天打不进电话的外地玩友可在这个时间与我们联系,我们会为您进行周到的服务。

因市场变化个别产品会有浮动,请谅解!本市玩友以店堂价格为准,广告版权、解释权属本公司所有请来电来函查询。

河南闯关族电玩商行

凡网上购物者均赠送日本原装铁拳手办一个

网上查询与购物请登录 网址：http://www.chuangguanzu.com E-mail:cgzgq@371.net 或 geqian@chuangguanzu.com

优惠套餐：
PS Ⅱ主机＋弥赛亚完美直读＋原装黑色类比控制手柄＋日本原装环形发烧吸电源＋原装 8M 记忆卡＋原装 AV 线＋专用平衡支架 仅售 2900 元
PS Ⅱ主机＋弥赛亚完美直读＋原装黑色类比控制手柄＋PS Ⅱ用一般电源＋原装 8M 记忆卡＋原装 AV 线，仅售 2800 元
GBA＋原装进口镜面＋透明皮套＋电源＋充电器＋专用耳机＋专用灯＋经典游戏一款 仅售 600 元 邮费 30 元

真情回报免邮费

汇款地址：河南省郑州市金水区经八路 11 号院 7 号楼 13 号 收款人：葛谦 邮购热线：0371－3924564 邮编：450002

主机量贩区

PS Ⅱ 35000 型（主机、正版 GT Ⅲ、原装黑振、AV 线、电源线、全套不拆机） 2400 元 邮费 50 元
PS Ⅱ 30000 型（主机、原装黑振、AV 线、电源线、全套不拆机） 1900 元 邮费 30 元
PS Ⅱ 30006R 型（主机、原装黑振、AV 线、电源线、全套不拆机） 1950 元 邮费 50 元
PSone：102/101/103/100（主机、原装白振、电源、AV 线） 650 元/650 元/650 元/650 元 邮费 30 元
DC：中讯代理 A 型日版/B 版/美版/欧版（主机、原装手柄、电源线、AV 线）1000 元/850 元/750 元/750 元 邮费 30 元
手掌机：GBA/GBC/超薄 GB 520/420/290 邮费 10 元 X－BOX（全套）电询
NGC 主机、原装手柄 1600 元 邮费 30 元 奥林巴斯眼镜电视（最新） 3300 元（带邮费）
注：所售主机均贴有受法律保护的"◈"及"闯关族"商标 监督、投诉电话：0371－6967363、13700881126

PS 二手机 邮费 30 元
（主机、双手柄、AV 线、电源、直读）
9002－500 元、9003－500 元
7501、7502－500 元 DC 机各种型号 450 元
7000、5000－400 元
3000、1000－350 元
SS 二手机全套 280 元 邮费 30 元

GBA 组装卡

128M 聪明卡刻录器	600	超魔界村 R	45	龙珠	63	实况 6	63	心林冒险	43	东尼滑板	60	拳皇	60	怪兽公司	43	游戏王 5	60
黄金太阳 2	135	V 拉力 3	48	网球小子	53	怀旧街机合集	58	魂斗罗	60	西部枪手	60	铁拳	60	泡泡龙	46	哈里波特	60
机器人大战 R	70	相比狗鬼屋历险	48	职业麻将	63	文章传说	63	玛丽兄弟 1,2	40	GT	40	罪恶格斗	60	恶魔城(中)	60	魔法假期	60
三国志(中)	68	大战争	45	洛克人终极篇	60	光明这魂	63	绿色 兵团	40	GTA	60	街霸	60	龙战士 1,2	40	洛克人 1,2	60
金手指	150	死亡之屋弹珠台	68	成龙	40	沉默的遗迹	60	大富翁	40	铁鹰战机	40	索尼克	60	黄金太阳	60	侏罗纪公园	63
幽灵陷阱	68	怪兽门	63	蜘蛛人	63	钓鱼太郎	60	快打旋风	40	雷霆战阵	40	奇奇怪界	40	皇家骑士团	60	一家之霸一超力	
棋魂 1,2	70/135	恶魔城 2	63	GT 2	63	彩虹六号	60	风之少年	40	沙罗曼蛇	40	特鲁尼克大冒险	60	机器人大战 A(中)	60	小马王	48

以上邮费 10 元

攻略书 免邮费

黄金太阳 2	20	光明之魂	18	游戏王 V	20	零	15
恶魔城 2	20	火焰纹章	15	恶魔城	18	鬼泣	15
绝体绝命都市	20	黄金太阳	15	机器人大战 A	20	鬼武者 1,2	15
沉默遗迹	20	魔法假日	20	龙战士 1＋2	18	太八、太九、太十	
银河之星	15	皇家骑士团	20	ICO	18		25/12/15

GB 卡

数码暴龙 7	50	仙界大战(中)	42	封神榜(中)	28	勇者斗恶龙 3(中)	35	口袋裴翠(中)	18	口袋红、绿、黄(中)	13	太空战士 4、8(中)	14/14	机器人大战 F(中)	28	麻将王	28
新龙珠	50	格斗 2002	45	电车 GO	15	大地(中)	20	2000 实况足球	20	口袋金银合卡(中)	28	胜利十一人	15	第二、五次机战(中)	15	真三国无双	50
指环王	50	卧虎藏龙(中)	58	大金刚	18	时空(中)	20	斩口郎无双剑	14	游戏王 1、2(中)	20/35	1942	18	女神转生 Ⅱ(中)	15	世界杯 2002	38
水浒神兽＋数码暴龙	35	樱花大战(中)	58	风之西林 2	35	文章传说(中)	40	黑之书(中)	28	游戏王 3、4	14/35	RPG 炸弹人(中)	25	三国志 1、2(中)	12	数码珍珠	45
太极	50	哈里波特(中)	45	星之海洋	35	百全神兽(中)	38	白之书(中/日)	52/25	牧场物语 1、2(中)	14/20	96/97	11/14	吞食天地(中)	13	数码 2、3、4	30
大金刚 5	50	哈里波特 2(中)	52	鬼屋魔影(中/日)	50/40	007(中)	25	红之书(中)	28	牧场物语 3、4(中)	20/38	99/2000/2001	25/25/30	大富翁(中)	15		
勇者斗恶龙 4(中)	42	二郎神杨戬(中)	40	怪兽策略(中)	48	玛丽网球	30	名侦探柯南(中)	50	萨尔达(中)	15	立体街霸 2	14	篮球飞人(中)	14		
红色警界(中)	55	恶魔城 2(中)	58	古墓奇兵(中)	32	水浒神兽(中)	28	越南战役 2001	38	勇者斗恶龙(中)	20	七龙珠	14	洛克人 X/X2	15/15		
数码宝贝(中)	45	大刀(中)	38	古墓丽影 2(中)	55	心跳文艺(中)	32	太空战士十	35	勇者斗恶龙 1＋2(中)	20	快打	20	鬼武者(中)	25		
风来西林 2(中)	50	三国志之傲视天下	25	数码 RPG(中)	55	心跳体育(中)	32	口袋金、银(中)	18	爆走战记(中)	18	好玛莉 2、3	15	盗墓造城(中)	15		
金手指 2 合 1	28	洛克人 DX Ⅲ	60	生化危机(中)	35	口袋钻石(中)	18	口袋水晶(中)	19	燃烧战车	28	坏玛莉 2、3	15	孤岛冒险 1、2(中)	15/35		

合卡

牧场 4 合 1(中)	35	金银 2 合 1(中)	25
水晶 5 合 1(中)	35	玛莉 7 合 1(中)	25
金 4 合 1(中)	28	玛莉 12 合 1(中)	33
银 4 合 1(中)	25	玛莉 8 合 1(中)	22

96/97 格斗、双截龙、魂斗罗、蜘蛛侠 30
AJ－H 玛莉、玛莉 2、玛莉赛车、快打 100
AJ－K 实况 6、恶魔城、火焰纹章、三国志、光明之魂 110
邮费 8 元每多一盘加 2 元

特别推荐：为庆祝河南省万代指定经销商闯关族电玩商行模型专营店隆重开业，本店所有日本原装高达模型一律九折酬宾，免邮费！大好良机、切莫错过！

货号 PG
新 112816 1/60 PC RX－178，高达 MK Ⅱ（黑色）－15000
110535 1/00 MG GF13－017 NJ 闪光高达－2500200 元
109464 1/100 MG MS－06F 2 渣古－3000 240 元
109463 MSA－0011(EXT)1/144 ZX－S 高达 200 元
有部分电击 HOBBY 价格请电询
106047 1/60 PGRX－178 高达 MK Ⅱ－15000 1100 元
60625 1/60 PGRX－78－2 高达－12000 900 元
MG
新 112815 1/100 MSN－02 自护号－6000
52673 1/100 MG z 高达－3000 240 元
52969 1/100 MG RX－78－3 高达－2500 200 元
59290 1/100 MG 格罗古古绿勇士－3000 240 元
59766 1/100 MG RX－78 GP－01FB 高达－3000 240 元
61220 1/100 MG RX－78 GP－02 高达－4000 320 元
70949 1/100 MG RX－78 高达(NT－1)－3000 240 元
71420 1/100 MG 超级高达－4000 320 元

71690 1/100 MG zz 高达－4000 320 元
71692 1/100 MG RGM－79Q－3000 240 元
71869 1/100 MG RGM－79－2500 200 元
76372 1/100 MG RX－78－2 高达(新关节)－3000 240 元
77167 1/100 MG 重装甲 ZZ 高达－6000 480 元
78212 1/100 MG RX－93V 高达－5000 400 元
100567 1/100 MG MS－07133 老虎－3000 240 元
100584 1/100 MG MSN－100 金百式攻－4500 360 元
101788 1/100 MG RX－78 GP 03S 高达－3500 280 元
104021 1/100 MG AMX－004－4000 320 元
105266 1/100 FA－010AFAZZ－6000 480 元
105569 1/100 MSZ－006A1 ZETAPIUS－3000 240 元
106042 1/100GF13－017NJ IIGOD 高达 2500 200 元
107017 1/100 RX－77－2 镭射大炮－3000 240 元
107724 1/100MSZ－006C1 高达－3000 240 元
108827 1/100 东方不败 高达－2800 230 元
HGUC
52672 RX－7QG VS MS－06FU 渣古加高达二合一 1500

53281 1/144 RGM－79G 陆战吉姆－800
新 112814 1/144 MS－06S 夏亚专用渣古－1000
HG
74438 1/144 VC 金百式－1500 120 元
78209 1/144 VC 大魔－1500 120 元
78213 1/144 VC RX－78 GPO1FB－1500 120 元
102407 1/144VC RX－78－2 高达－1000 80 元
103327 1/144 MSN－02 Eeohg－1800 150 元
107016 1/144 RX－78－GP 03S 高达－1600 130 元
107719 1/550 AMX－002－1200 100 元
107720 1/144 MS－14FS 红勇士－1500 120 元
107723 1/144 沙漠大魔－1600 130 元
新机动战记 W 高达
47165 1/100W－1 飞翼高达－1500 120 元
49513 1/100W－7 超级死神高达－1800 150 元
56316 1/100 EW－1 双龙高达－1800 150 元
57137 1/100 EW－20 型飞翼高达－2000 160 元

59767 1/100 EW－4 重炮手高达－2000 160 元
59769 1/100 EW－5 超级死神高达－2000 160 元
60626 1/100 EW－6 沙多洛高达－2000 160 元
61209 1/144 EW－010 型飞翼高达－1000 80 元
61210 1/144 EW－03 重炮手高达－800 65 元
61213 1/144 EW－05 死神高达－1000 80 元
61214 1/144 EW－07 沙多洛高达－800 65 元
61215 1/144 EW－06 双龙高达－1000 80 元
特别版 W 高达（透明版）
71257 1/144 EW－010 型飞翼高达－1500 120 元
71258 1/144 EW－03 重炮手高达－1200 100 元
71262 1/144 EW 沙多洛高达－1200 100 元
71263 1/144 EW 双兴龙高达－1500 120 元
HGUC：
74439 1/144 RGM－79 SP 狙击型吉姆－1000
61219 1/144 MS－07B 飞行老虎－1000
76369 1/144 RMS－099 瑞克德斯－1200

77071 1/144 RMS－106 高渣古－1000
（新）110534 1/144 RX－178 MK－Ⅱ（黑色）－1000
75486 1/144 RX－75 钢坦克－800
77166 1/144 AMX－011 渣古Ⅲ型－1500
（新）11189 1/550 MA－06 月面之红蟹－1000
MG：
100366 1/100 MS－18E 金宝矾－4000
（新）111900 1/100 RGM－79C 吉姆攻－2500

另有大量军事模型，品种齐全

特价高达
另有 RX78－GP 03D 武器库一套（全长一米）
贷号 107985 1780 元（限三台）
77072 MG1/100 MSN－04 沙淳比－8000 560
以上高达模型免邮费

郑重承诺：阁下在闯关族及各分店所购新主机均有"闯关族"及"◈"明显商志，均为原装正品，受法律保，如遇质量或其它问题请拔打投诉电话：0371－6967363 或 13700881126 联系 诚征各地经销商闯关族经八路零售，邮购总店地址：郑州市经八路北段 11 号院 7 号 13 号，电话：0371－3924564

郑州： 经八路北段闯关族游戏专营 电话：0371－3924564 葛先生
正兴街邮局马路对面闯关族 电话：0371－6967363
庆丰街火车头体育场南 50 米 郑州超群模型玩具
手机：13903821775 联系人：付炎
苑陵商场一楼 1559 档 电话：6953031 焦水河
金林市场二楼 A2044 电话：0371－6996122
友爱路批发市场 130 号 13014616604 魏潮
文化宫路购物广场 C 区 33 号 7938774 姚红军

各地连锁店如下：
新乡：闯关族二百货二楼 A 区 18 号
电话、传真：0373－2048332、13017540416 联系人：周鹏
漯河：火车站兴亚科技市场一楼 28、29 号(图书超市对面)拳王电子
联系人：陈永超 电话 0395－2166617 13069566675
平顶山：西沿河路西杨村联盟小学对面洳世代游戏专营 电话：0375－290852 王先生
周口：荷花市场荷花仙子南 10 米路东 2－1308 勇乐电玩游戏专营店
电话：0394－8262203 联系人：张勇

平顶山：建设路与中心路交叉口太阳城二楼闯关族
电话：0375－7895273 传真：0375－299018 联系人：李龙
焦作：学生路 288 号电玩基地 电话：0391－2934256 联系人：王祥
许昌：光明路中段附 6 号闯关族游戏专营 手机：13069519896 联系人：杨国杰
安阳：市解放路步步高专卖店(市中医院对面)电话：0372－5937633 郑先生
开封：龙亭区御街东口天翔模型中心 电话：0378－2880230、3854086、5979400 唐田乐

世界上最小的笔记本电脑出售

上海王子游戏

销售最新的笔记本电脑

GBA 卡三合以上（含三合）折 9·5 折

邮购（收款）地址：上海市新昌路 448 号 收款人：鲁薇 邮编：200003 邮购热线：021－63590463

品名	价格/邮费	品名	价格/邮费	品名	价格/邮费	品名	价格/邮费
PS2 机(直读)	2380/50	NGC 主机	1480/20	X－BOX 主机	1580/50	GBA 主机	498/20
PS2 遥控器(原)	195/10	NGC 原装手柄	280/10	X－BOX 原装手柄	280/10	GBA 电源(原)	150/10
PS2 等量分子线(原)	250/10	NGC 分量线(原)	290/10	X－BOX 专用电源	150/10	GBA 充电器(原)	350/10
PS2S 线(原/组)	150/30/10	NGC S 线(原)	220/10	X－BOX 游戏	50/10	GBA 原装贴膜	55/10
PS2 制转(组)	48/10	NGC AV 线(原)	180/10	万用制转	150/10	GBA 镜面	25/10
PSone 主机	590/20	NGC 遥控手柄(原)	450/10	SONY R909MD 录放机	1780/10	GBA 128M 拷卡机	580/10
PSone 原装液晶屏	680/20	DC 主机(欧)	780/30	健伍超薄单放机	1190/10	GBA 专用耳机	48/10
PSone 原装记忆卡	48/10	DC VGA(全对应)	88/10	NGP 二手彩机(单卡)	290/10	GBA 专用摇杆(3 合 1)	38/10
PS 用 VCD 卡(二手)	98/10	DC 上网付费卡	200/10	GB 二手彩机(送 2 卡)	320/10	GBA 保护套	28/10
PSone/PS 二用钓鱼竿	150/10	DC 专用制转	45/10	GB 二手薄机(送卡)	198/10	WS 彩机(全新)	350/10
PS 二手机(套)	398/20	DC 二手原装手柄	58/10	GB 音箱	18/10	WS 二手彩机(送卡)	280/10

王子为您从日本订购 PS2、NGC、DC、XBOX、PS、GBA、WSC、NGP、GB 等各种原装配件及游戏，欢迎预订。

品种	价格	品种	价格	品种	价格	品种	价格	品种	价格
PS2 VR4(新)	190	WSC 太 1(新)	380	DC 数码宝贝(带记录卡)	120	GBA 机器人 GX	88	GBA 露娜	80
PS2 格兰蒂亚 2(新)	190	WSC 高达 U.S(新)	380	DC 音速二代(限定版)	80	GBA 怪兽	88	GBA 魔界村	80
PS2 MOTOGP2(新)	190	WSC 宇宙战舰(二手)	290	DC 梦幻之星二代	220	GBA 鬼屋弹珠台	88	GBA 魔法学校	78
PS2 三国战记(新)	190	NGC 生化危机(带记录卡)		DC 特大号一代	190	GBA 机动天使	88	GBA 大战略	78
PS2 英雄谭 2(新)	280		480	DC 格兰蒂亚二代	150	GBA 算命大师	88	GBA 机战 A	78
PS2 太 10 国际版(新)	390	NGC 拳王对街霸 2(带记录卡)		DC 拳王街霸加强版	290	GBA 拿破仑	88	GBA 魔剑 X	78
PS2 合金弹头 9 新)	390		450	DC 魔剑 X	80	GBA 封神魔法	88	GBA 怪物史南克	68
PS2 致命武器(新)	480	NGC 阳光玛丽	480	DC 刀魂	80	GBA 恶魔城二代	88	GBA 火剑鼠	68
PS2 暗黑灵魂(新)	480	NGC 沙堆排球	480	DC 滑雪	80	GBA 小蜜蜂二代	88	GBA Q 版赛车	68
PS2 劲舞娃娃(二手)	150	NGC VR 射手 3	480	GBA 机战 R	85	GBA 家庭网球	88	GBA 侏罗记公园	68
PS2 鬼武者(二手)	180	NGC ピクシン	480	GBA 黄金太阳二代	148	GBA 人生游戏	88	GBA 泡泡龙	68
PS2 暗云(二手)	180	NGC 海盗船	450	GBA 游戏王七代	148	GBA 钓鱼	88	GBA 打比赛马	68
PS2 风之克罗迪亚(二手)	190	NGC NBA 蓝球	480	GBA 棋魂	148	GBA 机器猫	80	GBA 大盗伍佑卫门	68
WSC 太 4(新)	420	NGC FIFA2002 足球	390	GBA 卡片召唤师	148	GBA 七龙球	80	GBA 幻想水浒战	68
WSC 太 2(新)	390			GBA 鼠小弟	90	GBA 鬼屋	80	GBA 欢乐聚会	68

王子有专业维修人员为您维修、保养、改装 PS2、NGC、XBOX、DC、PS、GBA、WSC 等游戏机，立等可取、价格合理。

上海王子游戏精品店
地址：上海市新昌路 448 号（新闸路向南 100 米）
公交 15 路、21 路、19 路、939 路、136 路、801 路，均可到达
地铁一号线：新闸路站下，新昌路出口
电话：021－63590464 营业时间：10:00～18:30（节假日照常营业全年无休）

上海王子川北店
地址：虹口区东宝兴路 239 号（四川北路口）
公交 18 路、21 路、轻轨明珠线到东宝兴路站下
电话：021－63246365
营业时间：10:00～20:30（节假日照常营业）

北京天安游戏王国

专业(批发、零售、邮购、维修)

本店销售的各种主机有 PS Ⅱ机、PS 机、PSone 机、DC 机、GBA 机、GB 彩机、GB 薄机及各种游戏周边配件(价格电询)

专业二手货市场 本店系二手货指定回收销售中心,并可交换新旧主机,高价回收机种及软件(PS Ⅱ、PS、PSone、SS、3DO、SNK、GB 电脑随身听 CD 机及各种二手电器,您有什么要出手的或想得到紧俏的 GAME,欢迎您来本市场逛逛!

SNK 光碟机 + 手柄 + 电源 + AV 线 + 5 张软件 = 650 元　N64 主机 + 手柄 + 电源 + AV 线 + 卡 = 750 元
SNK 彩色手掌机 + 卡/SNK 黑白掌机 + 卡 = 380 元/280 元　各种型号文曲星每台 60 元
VCD:爱华便携式 VCD + 液晶屏幕 + 原装电源 + 摇控 + 新生防震动功能 + 八五成新 1500 元　彩色液晶 4.5 寸电视 + 七成新 = 500 元
VCD 索尼便携式 D－E86 + 摇控 + 九成新银白色 = 700 元　爱华彩访机 TP－M200 型 + 2 盘索尼小磁带 = 280 元
松下随身听 RQ－S25 蓝色/RQ－SX52 银白色 + 原装线控 + 口香糖电池 + 外接电池盒 360 元/380 元　SS 机六－八成新 + 双手柄 + 电源 + AV + 20 张游戏 = 300 元/400 元
PS 各种型号七－九成新 + 双手柄、电源 + AV 线 + 20 张软件 = 400 元/500 元　PS 机、SS 机、SFC 拆件用的废主机各是:100 元/80 元/50 元
GBA 机八－九成新 + 卡 = 450 元　GBC 机七－九成新 + 皮套 + 电源 + 手柄 + 放大镜 + 卡 = 280 元/320 元　SNK、3DO、SFC、N64 软件各 15 元/张、15 元/张 60 元/套 60 元/套
DC 各种型号主机八－九成新 + 手柄、电源 + AV 线 + 10 张游戏 = 450 元/550 元　GB 薄机七－九成新 + 皮套 + 手柄 + 电源 + 放大镜 + 卡 = 150 元/180 元

邮费一律 20 元

性能价格合适的刻录机
松下 7582 4X 刻录机 + 八成新 = 200 元
Teac－CD－R56－6X 刻录机 + 八成新 = 280 元
Teac－CD－R58－8X 刻录机 + 八成新 = 450 元

游戏门诊部 本店专业人才技术力量雄厚,面向全国精修各类电玩器材,如(PS Ⅱ、PS、SS、DC)等小毛病一律长期免收修理费,只收零件费,外地玩友可将修机寄至本店来,我部检查出故障原因,并去电告知所需费用,您同意后再将款汇来,款到即将修复好的机子寄到你处。

注:凡购买本店商品都可获得礼物一份!凡售给本店二手游戏主机者也可获得礼物一份!所有软件买 10 送 2!莫失良机!

GBA 卡及配件（邮费每次 10 元）

纯情房东俏房客	60	幻想水浒传	45	GT 神探	60	足球小将	60	实况 6	65	网球王子	68	大盗伍佑卫门	45	机器人大战 R	70	淑比狗 2 代	48
皇家骑士团	60	头文字 D	68	大战争	60	铁拳	60	拳王	60	携带电兽(红\蓝)	68	沉默遗迹	60	风之少年 2 代	55	机器人大 GX	68
光明之魂	68	快打旋风	45	X 滑板	60	丛林冒险	45	机械化军队	60	2002 世界杯	68	F－14	45	V 拉力赛车 3 代	50	游戏王 6 代	128
火炎纹章	68	格斗 X	60	洛克人Ⅰ/Ⅱ	45/60	洛克人 E	68	玛莉赛车	40	GT1/GT2	45/78	西亚女勇士	60	魔界村 R	50	游戏王 7 代	128
哈里波特	60	J 联盟 2	60	索尼克Ⅰ/Ⅱ	60/75	雷霆战机	45	魔法假期日/中	60/88	街霸	60	大战略	60	机甲宝宝 G 版	68	迪士尼滑板	128
黄金太阳(中)	88	游戏王 6	148	龙战士Ⅰ/Ⅱ	45/60	机器人大战 A(中)	60	古惑狼	60	侏罗记	60	封神榜	65	小魔星	60	棋魂 2 代	128
黄金太阳(英)	65	沙罗螺蛇	45	炸弹人Ⅰ/Ⅱ	60/60	美国大兵 1	45	实况	60	雷曼	60	机动天使	60	羊的心情	58	幽灵陷阱	68
黄金太阳Ⅱ	130	美少女学院	60	玛莉Ⅰ/Ⅱ	40/48	辛普森林城堡	45	恶魔城中/日	65/55	泡泡龙	48	AT 龙珠	78	三国志(中文)	65	赛马	48
三国志	60	格兰宝	60	坏玛莉(日/英)	60/65	蜘蛛人	60	大冒险	60	魂斗罗	60	洛克人Ⅰ/Ⅱ	48/60	风火轮赛车	48	GBA 电视接收器	480
游戏王 5	60	大富翁	60	风之少年	45	拿破仑	60	恶魔城 2 白夜协奏曲	70	成龙	45	火焰纹章	65	死亡弹珠台	65	GBA 卡烧录器	480

收藏版:PS 游戏完全攻略书,限量发售!!注:每本攻略均附送港产原装黑盘 1 套,以下 1CD 为附送 1 张的游戏,2CD 为附送 2 张的游戏,以此类推。以下标价均含盘的价格,另免邮费,莫失良机。

攻略书名称	价格										
实况 6	40	龙骑士传说(4CD)	73	生化危机 3(1CD)	43	生化危机 1、2 各(2CD)	60/60	恶魔城历险记(1CD)	40	大航海时代 4 1CD	40
鬼魂降临	40	射雕英雄传(1CD)	42	寄生前夜 2(2CD)	55	龙战士 4(1CD)	40	牧场物语 3 1CD	35	神来 1CD	35
鬼屋魔影 4,2CD	55	永恒传说(3CD)	62	007 Ⅱ之黑日危机(1CD)	42	古墓 4、5(各 1CD)	40/40	前线任务 3 1CD	25	世纪末吸血鬼 2CD	50
寂静岭	40	勇者斗恶龙 7(2CD)	50	封神演义仙界大战(1CD)	43	恐龙危机 1、2(各 1CD)	40/40	枪神 2、3 各 1CD	40/40	高达 GFIF 1CD	35
三国 7(1CD)	40	机器人大战 α(1CD)	40	太空战士 7、8、9 各(4CD)	90/90/90	燃烧战车(3CD)	70	勇者斗恶龙 4 1CD	40	99 拳皇(1CD)	35
		放浪冒险潭(1CD)	40	实况足球 4、5 各(1CD)	40/40	机器人大战 α 外传(1CD)	40	恶魔城夜想曲 1CD	40	沙加徽章(1CD)	40

索尼 PS 经典系列,软件现货供应,精装黑碟 15 元/张,邮费 10 元/次,不计张数,邮购写清代号即可。

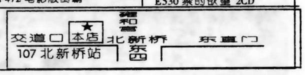
001 铁拳 1
002 铁拳 2
003 封神领域
004 迷城叠影
00595 格斗王
006 钟楼Ⅱ
007 钟楼Ⅰ
008 槌槌大作战
009 盗墓者Ⅱ
010 太阁立志传Ⅱ
011 海剥赌场
012 钢铁女朋友 2CD
013 虹色青春
014 旅立之师 2CD
015 爱之彩歌 2CD
016 前线任务Ⅱ
017 前线任务Ⅲ
018 大航海Ⅱ
019 劲舞、劲舞、劲舞
020 怒首领峰
021 封神演义
022 爆钓日本烈岛
023 街霸方块
024 太幽灵屋数
025 太极拳
026 黑瞳
027 俄沙曼鬼
028 阿兰多拉 1
029 97FIFA
030 同级生
031 同级生麻雀
032 足球经理
033 蝙蝠侠与罗宾
034 鬼魂力量Ⅲ
035 桃太郎电铁 7
036 任性天使Ⅱ
037 真说武士道烈传
038 机器人大战完结篇
039 超级机器人大战 2CD
040 真魔装机神
041 高达 G 世纪 zO 2CD
042 第四次机器人
043 机器人战线
044 机器人大战 F
045SD 机器人
046 信长野望烈风传
047 拳王京
048 生与死
049 私立学园Ⅰ 2CD
050 私立学园Ⅱ
051Q 版赛车
052 星球大战
053 龙战士Ⅲ
054 99FIFA
055 浪客剑心
056X 档案 3CD
057 真情故事
058 胸骚的预感
059 便利店
060 立题公园
061 一对一篮球
062 射击四合一
063 武道士之刃Ⅰ
064 格斗专家
065 火爆防车Ⅱ
066 日本纵断黑鲸纪行
067 蜴蜴人 2CD
068 爆走传说Ⅰ
069 爆走传说Ⅱ
070 异度装甲 2M
071 蚁哥正传
072 钢仁战记
073 首领锋
074 金田少年事件薄
075 金田少年事件薄Ⅱ
076 太空战士战略版
077 太空战士 V1
078 装甲核心 2CD
079 钢铁风风云
080 战斗国家改
081 新战斗国家
082 沙罗曼蛇
083 性感沙罗曼蛇
084 未来警察
085 忍者
086 大战略
087 统梦
088 危机制造者
089 圣战士传说
090 龙球三合一
091 火爆坦克
092 快枪小子
093 毁灭公爵
094 魔杖的咒缚
095 炸弹人合集
096 麻雀俱乐部
097 雷神之锤Ⅱ
098 大运动会
099 绝地风暴
100 太阳表决
101 游戏王
102 回旋之斩
103 火爆房车Ⅰ
104 危机四伏
105FF4－6 合集 3CD
106 口袋战士
107 魔兽争霸Ⅱ
108 梦幻Ⅰ+Ⅱ
109 梦幻Ⅵ+Ⅴ
110 异形
111 超时空要塞可有记起爱 2CD
112 世纪赛车
113 武戏
114 新世纪挑战者
115 街霸 EX
116 俺的料理
117 军师之心得
118 大富豪Ⅱ
119 绝望医院 2CD
120 浮游岛战记
121 浪漫沙加Ⅰ
122 魔剑美神Ⅱ
123 正义纹章
124 绝地风暴Ⅰ
125 操兵传
126 幻想大陆战记
127 龙的传说
128 超时空要塞Ⅱ
129 行星格斗Ⅱ
130 火星物语
131 战栗之门 3CD
132 银河英雄传说 3CD
133 无尽兵器 2CD
134 东京魔法学园
135 魂斗罗Ⅰ
136 南梦宫合集
137 怪物农场Ⅱ
138 雷怒机兵Ⅱ 2CD
139 剑客指南
140 拥抱季节 2CD
141 紫炎龙
142 潜日员假日
143 少年军团
144SRPG 创作室
145 皇家骑士传Ⅱ
146 独臂侠
147 恶魔城
148 宿命传说
149 天诛Ⅱ
150 好运牛仔
151 秦始皇
152 吞食天地
153 幻想水浒传
154 红色警戒 2CD
155 第二次机器人大战
156 三国志Ⅳ
157 幻想传说
158XMEN 对街霸
159 98 世界杯
160 双界仪 2CD
161 古墓丽影Ⅰ
162 捉猴记
163 巫术
164 水印之书 2CD
165 时空之轮Ⅰ
166 再会
167 怪物农场完整篇
168 光辉之季节
169 白发魔女
170 深海沉船记
171 炼金术士
172 天空战记
173 时空之轮Ⅱ 2CD
174 时空游侠
175NEEL 3 圣诞节Ⅲ 3CD
176 007 Ⅱ
177 占士邦、007 明日帝国
178 水浒传 108 星
179 前进海贼
180 冒险少年
181 炸弹人赛车
182 天下第一蓝球
183 冰峰 RPG
184 银河之星Ⅱ 3CD
185 毒蛇格斗三合一
186 亚典娜 3CD
187 真女神转生 3CD
188 超魔神英雄传
189 超级英雄大作战
190 沙罗曼蛇战略版
191 少年街霸Ⅰ
192 暴走兄弟
193 少林寺
194 魔法门恶魔转生
195 上帝也疯狂
196 神奇之旅
197 时空侦探
198 恋之麻雀花礼
199 平城围棋
200 第三次机器人大战
201 机器人大战 EX
202 成吉思汗之元朝密央
203 成吉思汗苍狼白鹿
204 信长野望之武将风云录
205 伦敦精灵侦探团
206 3D 台球
207 96 格斗
208 97 格斗
209 98 格斗
210 99 格斗
211 GT 赛车Ⅰ
212 GT 赛车Ⅱ
213 极品飞车Ⅲ
214 极品飞车Ⅳ
215 极品飞车Ⅴ
216 GT 赛车真人版
217 雷霆战机Ⅰ
218 雷霆战机Ⅱ
219 越南战役Ⅰ
220 越南战役Ⅹ
221 阿兰多拉Ⅱ
222 妖精战士Ⅱ
223 妖精战士Ⅲ 3CD
224 生化危机Ⅰ 2CD
225 生化危机Ⅱ 2CD
226 生化危机Ⅲ
227 生化危机枪版
228 恐龙危机Ⅰ
229 恐龙危机Ⅱ
230 古墓丽影Ⅲ
231 古墓丽影Ⅳ
232 古墓丽影Ⅴ
233 浪漫沙加Ⅱ
234 龙战士Ⅳ
235 幻想水浒外传
236 铁拳Ⅲ
237 山脊赛车 1－Ⅳ合集 2CD
238 陆行鸟不可思议游戏
239 陆行鸟赛车
240 陆行鸟Ⅱ
241 太空战士Ⅶ 4CD
242 太空战士Ⅷ 4CD
243 太空战士Ⅸ 4CD
244 王者模拟战 2CD
245 大航海时代Ⅳ
246 机器人 α
247 实况Ⅲ
248 实况Ⅳ
249 实况Ⅴ
250 自由人Ⅰ
251 自由人Ⅱ
252 闭锁医院
253 赛马
254 麻雀
255 麻雀兵
256 幻影斗技
257 魔法王朝
258 GOOIS OUMDY
259 女子大作战
260 卒业 M
261 银河英雄Ⅰ+Ⅱ
262 楚汉兴亡史(项刘记)
263 大航海时代外传
264 双截龙
265 前线任务决择
266 三国志Ⅰ
267 三国志Ⅴ
268 三国志Ⅵ
269 三国志Ⅶ
270 少年街霸Ⅱ
271 少年街霸Ⅲ
272 FIFA 98
273 FIFA 99
274 FIFA 2000
275 舞王Ⅰ－辣妹子
276 舞王Ⅱ
277 鬼魂力量Ⅱ
278 太阁立志传Ⅲ
279 天诛－忍凯旋
280 天诛－忍百选
281 天诛Ⅳ
282 四人 RPG
283 水浒外传Ⅱ
284 机器人大战 GF 4CD
285 魂斗罗Ⅱ
286 心跳Ⅱ 5CD
287 DDR Ⅲ
288 FIFA 2001
289 格斗力量Ⅱ
290 格斗力量Ⅰ
291 机器人大战 α 外传
292 寄生前夜Ⅰ 2CD
293 寄生前夜Ⅱ 2CD
294 波波物语Ⅰ
295 天使之翼(足球小将)
296 幻想水浒Ⅰ
297 妖精战士Ⅰ
298 江达尔之心
299 纵横七海
300 藤丸地狱变
301 鬼魂力量Ⅰ
302 纹章传说
303 浪客剑心(格斗篇)
304 1945 Ⅱ
305 提督决断Ⅲ
306 1945 Ⅱ
307 恶魔城历代记
308 牧场物语Ⅱ
309 牧场物语Ⅲ
310 舞王Ⅰ
311 化解危机Ⅰ
312 化解危机Ⅱ
313 合金装备Ⅰ
314 合金装备完全 3CD
315 血腥咆哮Ⅰ
316 血腥泡哮Ⅱ
317 地之食卓 3CD
318 街霸合集
319 育城足球 1CD
320 信长野望将星 1CD
321 神秘岛 5CD
322 心跳Ⅰ 1CD
323 高达对战 1CD
324 武藏传
325 皇牌空战 2
326 皇牌空战 3
327 高达 1079 2CD
328 天使之翼Ⅱ

SS 特价配件:原装电源卡、原装方向盘、4M 加速卡、记忆卡　180 元/80 元/68 元/68 元　邮费 10 元
土星 SS 软件均现货供应、优质金碟、精致黑碟,每张 10 元、15 元　邮购请索取目录　邮费 10 元不计张数,邮购写清代号即可。

过关:A　模拟:B　冒险:C　益智:E　格斗:F　战略:G　射击:H

B1 飞龙(4CD)
B2 七星斗神
B3 万兽之王
B4 仙剑奇侠传
B5 绿野仙踪
B6 恋之魔法学园
B7 天外魔境(2CD)
B8 人神大战
B9 白发魔女 2CD
B10 女神骑士团
B11 卡片召唤师
B12 魔法骑士
B13 真说武道士
B14 公主王冠
B15 恶魔城
B16 魔导物语
B17 光明盛柜
B18 足球 RPG
B19 银河之星Ⅱ 2CD
B20 守护英雄
B21 真女神转生 2CD
B22 黑暗救世主
B23 破亡之舞
B24 救火奇兵
B25 格兰蒂亚 2CD
B26 精灵王传纪
B27 幻想水浒传
B28 古物降临传
B29 光明Ⅲ、王都巨神
B30 受阻击的神子
B31 冰壁邪神宫
G32 太平洋之岚
G33 命令与征服 2CD
G34 基亚的野望
G35 基兰攻略指令书
G36 三国 V(中文版)
G37 魔兽争霸Ⅱ
G38 少年军团
G39 皇家骑士团
G40 水浒天导 108 星
G41 三国志孔明传
G42 炸弹人战斗
G43 大航海时代Ⅱ
G44 信长野望将星录
G45 板本龙马
G46 龙之力量Ⅰ
G47 龙之力量Ⅱ
G48 毛力援救
G49 太阁立志传
G50 提督决断Ⅲ
G51 三国志英杰传
G52 千年帝国兴亡
G53 樱花大战Ⅱ 3CD
G54 机器人大战 F
G55 机器人大战 F 完结篇
G56 梦幻模拟战Ⅰ+Ⅱ
G57 梦幻模拟战Ⅲ
G58 梦幻模拟战Ⅳ
G59 梦幻模拟战Ⅴ
D60 幽灵(8CD)
D61 圣旦节 3(4M 加速卡)
D62 急样特急 2CD
D63 真宫寺物语 2CD
D64 暗之追踪者
D65 盗墓者
D66 D 之食卓 2CD
D67 动哭
D68 生化危机
D69 月花雾幻谭 2CD
D70 异灵 4CD
D71 钢铁女友 2CD
D72EVE Ⅱ 2CD
D73 少女革命 3CD
H74 武装雄师Ⅰ
H75 武装雄师Ⅱ
H763D 火凤凰
H77 怒首领峰
H78 太阳表决
H79 世嘉三合一
H80 疾风魔法大作战
H81 最高力量(对光枪)
H82 妖霸天下(对光枪)
H83 华丽击落王
H84 紫炎龙
H85 新海底军舰
H86 高达Ⅰ
H87 高达Ⅱ苍之受继者
H88 高达Ⅲ制载者
H89 越南战役
H90 雷鸟－0 闪电出击 V
H91 超时空要塞 2CD
H92 雷电Ⅱ
H93 1945 Ⅱ
H94 海底大战争
H95 飞龙Ⅱ
H96 音速合集
H97 死亡之星(对光枪)
H98VR 特警Ⅱ(对光枪)
H99 极地坦克
H100 卡普空Ⅰ击落时代
H101 电脑战记
H102 战区 51
H103 苍穹红莲队
H104 高达 Z
C105 海岸赛车真人版
C106 十项全能
C107 97NBA
C108 98 法国世界杯
C109 98SOCLER(世界杯)
C110 98FIFA 足球
C111 98SOCLER(世界杯)
C112Q 版赛车公园
C113TT 摩托
C114 世嘉拉力
C115 危机制造者
C116 篮球飞人
C117 98 世界杯足球
C118 GT 赛车 24 小时
C119 极品飞车Ⅱ
C120 美少女卓球 3
A121 数码暴龙
A122 一切从历史开始
A123 三勇士
A124 龙与地下城(4M 加速卡)
A125 超音速鼠 R
A126 索尼克合集
A127 龙珠－传大传说
A128 吞食天地
A129 新忍传
A130 花小路大作战
A131 洛克人Ⅳ
A132 快打刑事
F133VG 格斗
F134 街霸 ZO Ⅲ(4M 加速卡)
F135 街霸合集 2CD
F136X－MEN 对街霸
F137 真人快打Ⅳ
F138 斗龙传说
F139 口袋战士
F140 格斗人生
F141 零式格斗
F142 拳皇 97
F143 漫画英雄
F144 斩红郎无双剑
F145 街霸 ZO Ⅱ
F146VR 战士格斗之蛇
F147 饿狼传说
F148 天草降临
F149 饿狼 V
F150VR 战士大头版
F151 水浒演义风云再起
F152 漫画英雄对街霸
F153VR 战士Ⅱ
F15496 格斗
F155 豪血寺一族Ⅲ
F156 龙珠真武
F157 恶魔战士 3(4M 加速卡)
E158 初恋物语(4CD)
E159 和你在一起 2CD
E160 插班生 2CD
E161 练习序曲
E162ROX
E163 牧场物语
E164 赌城
E165 恋之麻雀花札
E166 无法退还的爱 2CD
E167M 君传说
E168 模拟城市 2000
E169 恶魔大富翁
E170 下级生 3CD
E171 皇帝游戏 2CD
E172 全国制服美少女Ⅰ
E173 全国制服美少女Ⅱ
E174 育成足球Ⅱ
E175 三年级麻将
E176 麻雀学园祭Ⅰ
E177 同级生麻雀
E178 首映日Ⅱ 2CD
E179 心跳回忆Ⅱ 2CD
E180 桃太郎道中记
E181 夏色麻雀
E182 樱通信
E183 海边麻雀
E184 同级生Ⅱ 2CD
C185 都市追击
E186 街霸方块
E187 泡泡龙 3
E188 实战麻雀
E189 樱花大战Ⅰ 2CD
E190 大江户
E191 动画摄影
E192 P7 麻雀
E193 花组方块
E194 七大文明
E195 97 首都高速
B196 时空道标
H197 究极虎
D198 邪神降临
C199 州兑艇
G200 大战略
E201 魔女赌场 3CD
E202 拼图
E203 麻雀 RⅠ
E204 麻雀Ⅱ
E205 P5 麻雀
E206 P6 麻雀
A207 列岛振撼
F208 罗媚斗
F209 战斧格斗篇
A210 蝙蝠侠
A211 高达一年战争
A212 骨头先生 2CD
G213 皇家骑士团 2
G214 银河英雄传说
G215 花花公子
G216 空牙外传
G217 银河之星 1
G218 罗德岛战记
E219 妖精战士 2CD
E220 美少女麻雀
E221 高达一年战争
D222 压缩空间 2CD
G223 皇家骑士团Ⅱ
E224P2、3、4 麻雀
E225 红色青春
D226 密斯特
D227 时空游侠
E228 嗜喱方块
E229 妖精电视麻雀
E230 诞生 S
E231 捕物贴
H232 独立日
B233 鬼太郎－幻冬怪奇谭
B234 七风岛物语 2CD
E235 麻雀学园祭 DX
G236 S·RPG 工具和室
F237 世界英雄
F238 神凰拳
G239 美少女桌球 2CD
F240 X－MEN(4M 加速卡)
E241 初恋物语
C242 太空四驱车
C243 零 4 赛车
H244 异形
C245 钓鱼世界
C246 爆钓日本列岛
C247 IQ 道踪赛车
B248 燃烧冒险
A249 侏罗记公园Ⅱ
G250 巴洛克传奇
D251 碧奇魂
C252 98NBA 篮球
B253 轮回转生舞曲 2CD
D254 潜到伦敦塔
E255 大牌砦
B256 辉之水晶传说
C257 98 美国赛车
H258 米高美射击
G259 尼罗河之夜鸣
E260 美少女雀仕 2CD
H261 斗魂战记
H262 人造人间(对光枪)
A263 口袋大冒险
A264 鬼屋 ACT
B265 公主传说
A266 卡普空 2 魔法骑士
D267 街(2CD 真人)
H268 大蛛战记
H269 空牙 2001
B270 仙窟活龙大作战 2CD
E271 麻雀狂时代放课后
C272 96 曲棒球
D273 EVA 第二印象
G274 皇龙三国演义
A275 梦精灵
D276 3×3 只眼 3CD
D277 13 目侦探
A278 街头战士
H279 棉花小魔女
A280 洛克人大冒险 3CD
G281 96VGE 足球
G282 惑星强袭 2CD
E283 卡普空 5
A284 卡普空 4－孤高英雄
G285 花式滑雪
A286 炸弹人世界
D287LINDA3
G288 圣神传
B289 暗黑之神
B290 超斩破邪剑
B291 魔术师传奇
A292 月影村怪物
B293 剑与魔杖
B294 依苏全集
B295 格兰蒂亚－图书馆
D296 战地医院 2CD
H297 性感沙罗曼蛇
A298 鬼斩忍法贴
D299 野野村病院
D300 深层恐惧 2CD
H301DOOM
E302 攻界立志传
H303 反同对战 2
D304 乌鸦
F305 生与死格斗
G306 三国志读本
A307 破坏领域
A308 野狼威力
B309 吉伦大冒险
R310 新模拟公园
D311 病毒 3CD
H312 逆鳞弹Ⅱ
A313 3D 索尼克
D314 月下摇篮曲
D315 特殊部队
E316 东京番外地 2CD
E317 模拟动物园
E318 便利商店
E319 森高千星 2CD
B320 魔剑美神Ⅰ
H321 1945 Ⅰ
D322 猫怪盗
H323 银河嫔样传说
E324 电脑天使
C325 温布尔登网球
C326 湾岸赛车动画版
A327 毁动灭行动
C328 炎之射手
E329 心跳纪念品
B330 以剑对笑
H331VR 特警工(对光枪)
H332 战国风云录
E333 麻雀道破场
C334 赌马
A335 热血亲子
E336 帝国反击 2CD
H337 七喜先生
C338 世卡足球
E339 美少女画线
F340 恶魔战士Ⅱ
E341 神奇世界
H342 游戏天国
H343 太空战斗机外传
H344 射击方块
H345 快乐兵蜂
C346 电车 GO DX
C347 世嘉观览
B348 正义之纹章
H349 武装飞鸟
H350 魂斗罗 2
H351 首领峰
H352 荒风射击
C353 梦游美国
E354 阻击千金小姐
B356 秘密战队
H357 斗士历史
H358 西部枪手
H359 逆鳞弹Ⅰ
E360 樱桃小丸子
C361 战斗赛车
H362 飞行船Ⅱ
H363 闪亮银枪
E364 麻雀狂时代海边篇
A365 索尼克Ⅱ
D366 时空转移少女 3CD
G367 天使同盟Ⅱ
H368 超级沙罗曼蛇Ⅲ
H369 武器射击
E370 美少女麻雀Ⅱ
E371 世界饲养员
H372 沙罗曼蛇合集
H373 城市赛车
A374 电梯大盗
A375 运高战区
B376 梦幻之星合集
D377 太郎丸
H378G 点射击
E379 彩之爱歌 2CD
B380 银河少女警察 3CD
A381 魔法草蜢
H382 18 岁战机
E383 悠久幻想曲
A384 米老鼠与唐老鸭
E385 彻万麻雀
G386 SD 高达
G387 Q 版野棒球
G388 世嘉拉力Ⅱ
B389 真女神转生Ⅰ灵魂
B390 龙的五千年
B391 失落的古代文明
B392 王国传说Ⅱ
G393 大舰海时代外传
H394 山姆历险
H395 暴力计程车
A396 蚯蚓战士 2
A397 模拟大厦
G398 三国Ⅳ
A399 四狂神物语
E400 琉璃色之雪
E401 同级生 IF
C402 96 日本野棒球
B403 钻石全集
B404 英雄志愿
C405 立体拳击方块
E406 喜欢你 2CD
E407 藤崎特织
E408 悠久幻曲限定版
E409 卒业
F410 火热火热 7
F411 神秘世界
B412 格兰蒂亚体验版
D413 真实世界
E414 心跳回忆真人版
A415 恶鱼仔
D416 百物语 2CD
B417 魔剑传说
B418 爆笑艳园
C419 97VC 足球
E420 幻影魔法
E421 策略战士
D422 黑之断章
D423 恸哭后续
E424 新机动战舰 2CD
E425 机动战舰
E426 恋爱天使
C427 山卡赛车Ⅱ
A428 幻影战士
A429 庆应游击队话剧篇
C430 98 滑雪 ZAR1
E431 美少女俱乐部
D432 玛莉工作室
D433 真说梦见馆
F434 格斗外传
F435 制服传说
F436 全日本搏击
E437VR 战士(1. 海神集 2. 里星篇 3. 野狼篇 4. 瞬帝集)
E438 图片写真集
G439 苍空之翼
E440 樱花大战－蒸气篇
C441 冬季奥运会
C442 交通大亨
E443 蜡笔女神
C444 卒业 2
C445 97 胜利赛马Ⅱ
F446 超级机器人格斗
A447 大力神
F448 斗神传 URA
H449 攻击苏联
D450 金田少年事件薄
G451 玩具战争
E452 首映日限定版
F453VR 战士Ⅰ
H454 杀人出租车
H455 重装机兵Ⅱ
E456 人生剧场Ⅱ
F457 速攻生徙会
A458 雷曼
C460 兔宝宝赛车
F461 超级空中格斗英雄
A462 旅鼠大冒险
A463 斗斗虫
A464 蟌蚁人世界
E465 青海来的少女
E467 房客战争
F468 美少女格斗 120%
C469 暴力摩托
A470 忍空
F471 真人版街霸
F472 电影版街霸
E473 育成足球Ⅰ
B474 王国传说Ⅰ
B475 青春光辉 2CD
F476 VR 战士－特别版
B477 雷光战士
H478 雷鸟号－黄金版
B479 步舞飞旋
D480 EVE Ⅱ 4CD
E481 美少女麻雀 4
E482 真剑游戏－三四郎
C483 棒球Ⅱ
E485 恶魔城战士Ⅱ
E486 心跳经典－无法退还的爱
C487 光速赛车
E488 新世纪Ⅰ
E489 欢迎来到爱情俱乐部
F490 快打旋风－复仇
B491 魔剑美神 2
G492 春风战人(3CD)
E493 魔法的使用方法
E494 应招生 2CD
G495 飞翔篇 2CD
E496 便利店Ⅰ
F497 御意见无用
E498 音乐跳豆
A499 鸡蛋仔公园
H500 闪电出击特别版
G501 银河少女警察 3CD
E502 麻雀海岸物语
B503 屠龙危机
H504 巴特斯之枪
D505 纽约真人 2CD
B506 恶魔全书
D507 无人岛物语
H508 黑暗战机
E509VR 少女 S
G510 个人危机
E511 3D 麻雀Ⅱ
H512 机械战队
H513 雷神之锤
D514 生化悍将
E515 炼金术士
E516 女神后补生
E517 圣夜物语
G518 信长野望天翔记
G519 头文字 D
F520 街霸 ZO Ⅰ
A521 魔界村之谜
H522 冲破火网
E523 出动谜你裙Ⅰ
A524 大力士历险记
E525 跳舞
E526 花花公子Ⅱ
E527 忍者 2CD
A528 街搜机动队
E529 做个坠落游戏
E530 禁的欲望 2CD

欢迎来信来电索取各种目录。凡给本店来信一定填写好,贴好邮票的回邮信封及 2 元钱。(须写清目录种类)　营业时间:早九点－晚八点(节假日不休息)
来信或汇款请寄:北京市东城区交道口东大街 31 号　褚振亮(收)　邮编:100007　咨询服务热线:(010)84012073 二手货信息咨询(010)84027282
北新桥总店地址:乘 106、116、13、107 路公汽车到北新桥下车,红绿灯西 107 北新桥站对面即是。



北京瑞明兴隆游戏服务中心

回收二手机 诚征各地加盟店批发、零售、维修、邮购

休闲假日别徘徊　快到瑞明兴隆来

本公司以诚信为本，合理的价格、优质快捷的服务和高质量的产品来面对全国各地的玩友。从本月开始在本店邮购商品全部为快件发货，**保证您在7天内收到物品**。所有货物全额保价。真正实现购物零风险！

好消息 本月掌机以旧换新 GB 薄机 + 390 元 = GBA 彩机
GB 薄机 + 190 元 = GBC 彩机
GBC 彩机 + 320 元 = GBA 彩机
免邮费

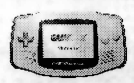
本服务面向全国大量按市价 60% – 80% 高价回收，代卖二手游戏机及原版游戏软件，也可以以旧换旧，以旧换新，出租各类游戏主机，高价回收贴换 PS2、PSone、DC、GBA、GBC、GB、WSC、NGP 及正版软件。

本月特价：GBA + GBA 卡带(任选) + GBA 高效 15 小时充电器 + 七彩腰包 + GBA 专用耳机 + GBA 专用卡盒 + GBA 原装贴膜 + GBA 皮套 + GBA 高亮度灯 690 元 （绝不事后补款，配件少一赔十）
GBA 豪华套机：GBA(日)橙、黑主机 + GBA 卡带 + GBA128M 刻录卡 + GBA 原装金手指 + GBA 高效 15 小时充电器 + 七彩腰包 + GBA 专用耳机 + GBA 专用卡盒 + GBA 原装贴膜 + GBA 皮套 + GBA 高亮度灯 1290 元

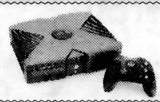
时尚主机



任天堂 128 位
NGC 游戏机
价格 1580 元



任天堂 32 位手掌机
GBA 原装机 480 元
GBA(日)橙、黑限定 550 元
GBA(限)主机 1080 元



微软 XBOX 原配制 1980 元
微软 XOBX 主机 + 直读 2580 元
微软 XBOX 限定版 3280 元

本中心质量第一，服务第一，价格公道，所售主机均为原装正货，保修三个月，终身维修。

游戏主机

PS2 30000 型(30001、30002、30004、30006、30007) + 双振动手柄 + 美塞亚完美直读 + 原装 8M 记忆卡 + 原装 S 端子线 + 原装大电源 + PS2 支架 + DVD 游戏 2880 元
NGC 套机：NGC 主机 + 双手柄 + 原 AV 线 + 电源 + 变压器 + NGC4M 记忆卡 + NGC 原版游戏(任选)2250 元
PS2 10000 型(双原震手柄 + 原 8M 记忆卡 + 原驱动盘 + 原 AV 线 + 原分量端子线 + PS2 支架 + 原版游戏)5880 元(含特快邮费)
PS2 15000 型(原震手柄 + 原 8M 记忆卡 + 原驱动盘 + 原 AV 线 + 原分量端子线 + PS2 支架 + 直读)4500 元(含特快邮费)
PS2 18000 型(原震手柄 + 原装遥控器 + 原 AV 线 + PS2 支架 + 电源线)3350 元
PS2 30001/30002/30004 单机配制(原震手柄 + 原装遥控器 + 原 AV 线 + PS2 支架 + 原装电源)1890 元
PS2 30006 型(原振手柄 + AV 线 + 电源)1780 元　PS2 30000 型(主机 + PS2 原装振柄 + 原 AV 线)1850 元
DC 日/美/欧 A 版套机(原 AV 线 + modem + 原装 1M 夜晶记忆卡 + 原装震动包 + 原装双手柄 + 原版游戏 + 上网盘 + 电话线 + 电源)1180 元/1080 元/1050 元单机 950 元/820 元/790 元
DC 日/美/欧 B 版套机(原 AV 线 + modem + 组装 4M 记忆卡 + 组装震动包 + 原装手柄 + VCD 卡 + 电源 + 多款游戏)750 元　单机 580 元
PSone 原装套机(原装光头)102/103 型 PSone 主机 + PSone 原震手柄 + PSone 专用金手指卡 + PSone 原装电源 + 原 AV 线 + PSone 原装背包 + 多款 PS 游戏 780 元/790 元　102/103 型单机 620 元/630 元
PSone 组装套机(组装光头)102/103 型 PSone 主机 + 双震动手柄 + 原电源 + 原 AV 线 + PSone 记忆卡 + PSone 专用金手指卡 + PSone 原装背包 + 多款游戏 680 元/690 元
102/103 型组装单机 520 元/530 元
PS7501/9002 型原装套机(PS 主机 + PS 原震手柄 + PS 金手指卡 + PS 电源 + 原 AV 线 + PS 原装记忆卡 + 多款游戏)950 元
PS7901/9002 组装套机(PS 主机 + PS 双震动手柄 + PS 金手指卡 + PS 电源 + 原 AV 线 + PS 原装记忆卡 + 多款游戏)680 元
GBC(限定版/普版)套机(GBC + GBC 充电器 + GBC 七彩腰包 + GBC 夜用灯 + GB 金手指 + 任选 100 元内 GB 卡)590 元/480 元
GB 超薄套机(GB 薄机 + GB 充电器 + GB 七彩腰包 + GBC 夜用灯 + 金手指 + 任选 100 元内 GB 卡)360 元
GB 厚机套机(GB 薄机 + GB 充电器 + GB 七彩腰包 + GBC 夜用灯 + 金手指 + 任选 100 元内 GB 卡)220 元
WS 套机(WS 主机 + 任选 WS 卡带 1 盘)280 元　WSC 套机(WSC 主机 + 任选 WSC 卡带 1 盘)780 元　NGP 套机/NGP 彩机 + 任选 NGP 卡带 1 盘 580 元

PS2 完美直读无须引导
各机型全支持价格电询

主机邮费 35 元
掌机邮费 20 元

二手主机

9 成新 PS2 套机(PS2 主机 + 双震动手柄 + 原 8M 记忆卡 + PS2 美赛亚直读 + AV 线 + PS2 电源 + PS2 游戏)2150 元
9 成新 NGC 套机：(NGC 主机 + 原装记忆卡 + 原装手柄 + 原装电源 + AV 线 + 正版生化危机) 1490 元
9 成新 PS5501/7501/9002 套机(PS 主机 + 双震动手柄 + PS 电源 + AV 线 + PS 原装记忆卡 + PS 多款游戏)490 元
9 成新 PSone 套机 100/101/102/103 型(PSone + 双震动手柄 + PSone 电源 + AV 线 + PSone 原装记忆卡 + PSone 多款游戏)550 元
8 成新 PS5501/7501/9002 套机(PS 主机 + 双震动手柄 + PS 电源 + AV 线 + PS 原装记忆卡 + PS 多款游戏)440 元
8 成新 DC 美/日/欧版套机(DC 主机 + 双手柄 + DC4M 记忆卡 + DC 震动包 + AV 线 + DC 电源 + 多款游戏)550 元
9 成新 GBA 套机(GBA 主机 + GBA 卡任选 + GBA 充电器)500 元　9 成新 GBC 套机(GBC 主机 + GBC 充电器 + GBC 卡带任选)300 元
9 成新 GB 超薄套机(GB 薄机 + GB 充电器 + GB 合卡)150 元　8 成新 GB 厚机套机(GB 厚机 + GB 卡)90 元
9 成新 NGP 套机(NGP 主机 + NGP 原版卡)240 元　9 成新 WS/WSC 套机(WS/WSC 主机 + WS/WSC 卡 1 盘)180 元/290 元

游戏配件(免邮费)													
PS2 原装 VGA	280	PS2 手柄 4 分插	120	DC VGA	60	DC MD 模拟器	30	FF10/FF8 精装怀表	95/115	FF10/FF8 ZEP 打火机	35	合金装备笔盒	40
PS2 原装分量端子线	270	PS2 原装 40G 硬盘	1780	DC FC 模拟器	30	GBA 电视接收器	480	FF10/FF8 项链 + 戒指	35/25	FF10/FF8 烟盒	35	樱大战烟盒	40
PS2 原装 8M 记忆卡	220	PS2 原装光头(拆机)	480	DC GB 模拟器	30	GBA 64M/128M 刻录卡	390/570	FF10/FF8 夜光手表	75/65	合金装备烟盒	40	樱大战火机	48
		NGC 原装 S 端子线	280	DC SFC 模拟器	40	GBA 原装金手指	190	FF10/FF8 情侣表	130/120	合金装备火机	48	樱大战笔盒	40

PS2、DC、GBA、WS、NGP 正版游戏。DC 心跳回忆限定 + 原装记忆卡 + 原声 CD 150 元

品名	价格/邮费										
PS2 合金装备 2 普/限	390/780	PS2 鬼泣	420/10	NGC VR 射手 3	480/10	DC 特大号足球 2	260/10	GBA 铁拳	320/10	WS SD 高达英雄传	220/10
PS2 实况 6	450/10	PS2 决战 2	390/10	NGC 生化危机	420/10	DC 樱大战	490/10	GBA 机器人大战 A	390/10	WS 机器人大战 2 地上篇	350/10
PS2 机器人大战普/限	440/750	PS2 实况 5 加强版	390/10	NGC 实况足球 2002	450/10	DC 樱大战 2	450/10	GBA 快打旋风	240/10	WS 机器人大战 2 宇宙篇	360/10
PS2 王国之心	440/10	PS2 铁拳 4	390/10	NGC 封神演义	450/10	DC 樱大战 3(限定版)	720/10	GBA 皇家骑士团	320/10	WS 机器人大战 2 银河篇	390/10
PS2 ICO 中文版	340/10	PS2VR 战士 4	310/10	NGC FIFA2002	450/10	DC 樱大战 4(限定版)	750/10	GBA 黄金的太阳	320/10	WS 午夜凶铃(黑)	280/10
PS2 ZERO 零	390/10	PS2 最终幻想 X(国际)33	350/10	DC 莎木	150/10	DC 维罗尼卡完全版	350/10	GBA 机战 R	420/10	WS 机甲战士(黑)	180/10
PS2 生与死(激斗)	420/10	PS2 寂静岭 2	390/10	DC 莎木 2(限)	320/10	DC 永恒阿卡迪亚	280/10	WS 太空战士(彩)	380/10	WS 梦幻模拟战(黑)	280/10
PS2 心跳回忆 3	390/10	PS2 皇牌空战 4	430/10	DC 索尼克 2(限)	150/10	DC 炼金术士	90/10	WS 太空战士(彩)2	430/10	WS 数码暴龙(黑)	260/10
PS2 三国志战记	390/10	PS2 真三国无双 2	420/10	DC 生或死 2	90/10	DC 急速滑雪	90/10	WS 机动战士(彩)	390/10	NGP 月华剑士	160/10
PS2 异度传说	430/10	PS2 格兰蒂亚 X	430/10	DC 格兰蒂亚 2	90/10	GBA 黄金太阳 2	390/10	WS GG 格斗(彩)	390/10	NGP 拳皇 R1	150/10
PS2 鬼武者	290/10	PS2GT2001	260/10	DC 魔剑 X	90/10	GBA 恶魔城之白夜	390/10	WS 宇宙大合号(彩)	380/10	NGP 侍魂	180/10
PS2 鬼武者 2	370/10	NGC 明星大乱斗	450/10	DC 刀魂	90/10	GBA 火焰纹章	380/10	WS 仙界传 2(彩)	370/10	NGP12 合 1	340/10
PS2 幻想水浒传 3	420/10	NGC 路易鬼屋冒险	400/10	DC 疯狂出租车	90/10	GBA 光明之魂	380/10	WS 数码暴龙 02(彩)	370/10	NGP 拳皇大富翁	240/10
PS2 维罗尼卡	320/10	NGC 阳光玛莉奥	490/10	DC 特大号足球	230/10	GBA 超级玛莉	240/10	WS 高尔夫球(彩)	360/10	NGP 饿狼传说	180/10
		NGC 星球大战	450/10			GBA 恶魔城	380/10	WS SD 高达(黑)	180/10	NGP 女皇格斗	180/10

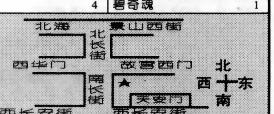
GBA 配件及 GBA 经典卡带　其它 GB 卡详查其它广告价格

GBA 配件	价格/邮费		价格/邮费		价格/邮费	GBA 卡	价格/邮费		价格 邮费		价格 邮费		价格 邮费	GBA 新卡介绍	
GBA 配件全家福(15 件套)	180/5	GBA 七彩皮套	20/5	GBA 玛里奥赛车	48/10	GBA 大富翁	45/10	GBA 风之少年	48/10	GBA 实况 2002 足球	65/10	GBA 游戏王 6	120/10	魔界村	58/10
GBA 充电器 + 电源	35/5	GBA 七彩腰包	35/5	GBA 黄金太阳	63/10	GBA 全日本 GT2	65/10	GBA 皇家骑士团外传	63/10	GBA 玛丽奥 2	55/10	GBA 银河之星	68/10	机战 R	65/10
GBA 高效 15 小时充电器	95/5	GBA 七彩挎包	35/5	GBA 龙战士	45/10	GBA GTA	63/10	GBA 幻想水浒传	48/10	GBA 黄金太阳 2(128M)	148/10	GBA 炸弹人 2	68/10	三国志(中文)	75/10
GBA 专用耳机	40/5	GBA 盔甲	45/5	GBA 恶魔城	48/10	GBA 游戏王 5	60/10	GBA 机器人大战 a	63/10	GBA 索尼克	63/10	GBA 泡泡龙	55/10	壮志凌云	58/10
GBA 组装贴膜	18/5	GBA 摇杆	10/5	GBA 恶魔城(中文)	63/10	GBA 恶魔城之白夜	75/10	GBA 纯情房东俏房客	95/10	GBA 魔法假期	63/10	GBA 携带电兽 2	68/10	死亡弹珠台	65/10
GBA 原装贴膜	45/5	GBA 彩装贴膜	25/5	GBA 街霸 Ⅱ X	55/10	GBA 口袋 J 联盟足球	63/10	GBA Z·O·E	48/10	GBA 龙战士 2	55/10	GBA 街霸 ZERO3	75/10	V 拉力 3	55/10
GBA 对战线(2 条)	30/5	GBA 专用卡盒	5/5	GBA 洛克人 ZERO	65/10	GBA 沙龙曼蛇	55/10	GBA 实况世界杯	85/10	GBA 三国志	63/10	GBA 火焰纹章	68/10	游戏王 7(128M)	145/10
GBA 对战线(4 条)	45/5	GBA 扩音器	25/5	GBA 大战略	63/10	GBA 寂静岭	95/10	GBA 罪恶工具 X	63/10	GBA 特鲁尼克大冒险 2	63/10	GBA 封神演义	85/10	GT 赛车 2	65/10
GBA 专用灯	15/5	GBA 车载充电器	40/5	GBA 炸弹人	48/10	GBA 哈丽波特	65/10	GBA 拳皇 EX	63/10	GBA 机战 A 中文版	65/10	GBA 光明力量	68/10	风之少年 2	75/10
GBA 放大镜 + 灯	30/5	GBA 玛里奥	48/10	GBA 钻地先生	45/10	GBA 信长野望	63/10	GBA 铁拳	63/10	GBA 大战略 2	65/10	GBA 机器猫 2	65/10	机战 R(中文)	78/10
GBA 透明皮套	15/5	GBA 瓦里奥	63/10	GBA 蜘蛛侠	65/10	GBA 快打旋风	48/10	GBA 七龙珠	65/10	GBA 黄金太阳(中)	75/10	GBA 拉力赛车	65/10	大战略 2	65/10

DVD 原版动画 38 元/张　邮费每张 5 元　PC 压缩动画请电询。

名称	DVD 片数														
W 高达	5	超时空要塞 D7	1	圣斗士星矢 OVA 四合一	1	卡片召唤师	3	EVA TV + OVA	4	超时空要塞 TV 版 PART	1	逮捕令 99OVA	2	幽灵公主	1
停不了的华尔兹	1	马沙之反击	1	天使禁猎区	1	纯情房东俏房客特别版	1	EVA 剧场版 1 + 2	1	超时空要塞 TV 版 PART	2	头文字 D PART1	4	天空之城	1
F91	1	龙猫	1	街霸 OVA	1	安达充 – TOUCH OVA	2	真孔雀王	1	可曾记起爱	1	头文字 D PART2	3	攻壳机动队	1
樱花大战(1 – 4 幕完)	1	风之谷	1	超时空要塞 D7 TV 版	4	高达 0080	2	乱马 1/2 热斗篇 1 – 144	20	樱花大战 OVA	1	高达 W OVA	1	梦幻街少女	1
幽灵公主	1	高达 MS08 小队	1	高达 0079 TV 版	4	浪客剑心——追忆篇	1	纯情房东俏房客	3	犬夜叉	2	圣斗士海皇篇	3	魔女宅急便	1
超时空要塞 – PLUS	1	乱马 1/2 剧场版	1	乱马 1/2OVA	1	机动战士	3	不思议游戏一朱雀篇	4	龙珠 Z OVA 全集	7	剑风传奇	3	百变狸猫	1
JOJO 奇妙冒险(1 – 3 完)	1	可曾记起爱	1	莱莱子解体诊书	1	宫奇俊全集	10	幽游戏白书 TV 版	12	星界之战旗	2	机器猫	3	风之谷	1
ZZ 高达	4	超时空要塞 2	1	不思议游戏一青龙篇	3	金田 – OVA	1	08MS 小队 OVA + 剧场版	3	星界之文章	2	EVA(剧场版)1 + 2	2	X 战记	1
高达 0083	1	超时空要塞 2012	1	恶男杰特	3	樱花大战 TV 版(1 – 24)	2	柯南瞳孔中的暗杀者	1	碧奇魂	4	圣斗士北欧篇	5	新 JOJO 奇妙冒险 Part1	1
X 高达	4	橙路剧场版	1	罗岛一英雄骑士传	3	最游记(1 – 26)	4	柯南世纪末的魔术师	1	EVA – OVA	1	浪客剑心 TV Part1	6	天地无用 - 魉皇鬼	2
超时空要塞 TV 版	4	北斗神拳	1	橙路 OVA1 – 8 前后篇	2	心跳回忆	1	浪客剑心 TV Part	2	3X3 只眼(1 – 3)	1	高达倒 A	4	天地无用 - 地球篇	2
魔女宅急便	1	饿狼传说	1	龙珠 Z – 地球保卫战	1	柯南 – 魔天大厦	1	少年街霸 ZERO2		3X3 只眼 2(1 – 4)	1	魔装机神	3	天地无用 - 宇宙篇	2
DNA	1	V 高达	4	玲音	3	Z 高达	4	高达真人电影版	1	王道十二宫 PART1	6	逮捕令 97	1	暗黑破坏神	1
灌篮高手	1	高达 0079 OVA 版	2	灌篮高手 TV 版 PARTI	4	罗德岛战记 OVA	2	F91	1	王道十二宫 PART2	6	逮捕令 99	1	变形金刚剧场版	1
		青之六号	1	橙路 TV + MTV	6	乱马 1 – 2 TV 版(1 – 18)	2	妖精战士	1	EVA – TV	3	枪神	4	碧奇魂	1

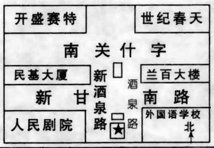
店址及汇款地址：北京市西城区南长街 12 号　邮编：100031
电话/传真(010)66054729　收款人：赖伟涛
乘车路线：1 路、4 路、5 路、52、57 路中山公园站下车或乘地铁到天安门西站下车换乘 5 路西华门站下车北走 20 米路东或从北海乘 5 路西华门下车，南走 100 米路东



由于广告截稿时间早，部分价格有变化，请谅解！

6年的风风雨雨
6年的电玩生涯
6年的热情服务
交汇出我们可靠信誉保证!!!

兰州宏远游戏精品邮购价目表



店庆六周年,为结交更多的电玩友人,特此登陆《电软》与广大玩友见面,我们会以真实的价格、实在的质量、可以看到的实惠让您亲身感受我们的热情服务,望各位玩友多多支持!感谢にたえません!!!

敬告:为保证您的合法利益,如七天内还未收到物品,请速与我店联系,尽快索取货单!

最好的售后服务是您的最佳选择

本店所售主机均保修一年、终生维修

精品套机 快件邮费 50 元/套,GB 套机 30 元/套

套机 1:PS Ⅱ 30000 型原装主机+完美直读(不用引盘,兼容 PS Ⅰ,全区 DVD)+双专用震柄+原装 8M 记忆卡+专用大电源+原装支架+游戏(任选十款)	2800
套机 2:PS Ⅱ 30006R 型原装主机+完美直读+(不用引盘,兼容 PS Ⅰ,全区 DVD)+双专用震柄+原装 8M 记忆卡+原装支架+游戏(任选十款)	2650
套机 3:PS Ⅱ 30007R 型原装主机+完美直读(不用引盘,兼容 PS Ⅰ,全区 DVD)+双专用震柄+原装 8M 记忆卡+专用大电源+原装支架+游戏(任选十款)	2650
套机 4:PSone 原装主机+双专用震柄+专用记忆卡+专用电源+游戏(任选十款)	700
套机 5:GBA 原装主机+专用充电器一套+皮套+屏贴+游戏卡(任选一盘)	580
套机 6:GBC 彩色原装主机+笔式充电器+皮套+屏贴+游戏卡(任选一盘)	460
套机 7:GBP 超薄原装主机+笔式充电器+皮套+屏贴+游戏卡(任选一盘)	320
套机 8:GB 厚机+专用电源+放大镜+皮套+游戏卡(任选一盘)	260
套机 9:DC 美版/欧版 A 版原装主机+双手柄+4M 记忆卡+双震动卡+游戏(任选十款)	890
套机 10:XBOX 日版原装主机+直读+双手柄+变压器+1 记忆卡+游戏(任选五款)	3100
套机 11:NGC 原装主机+双手柄+变压器+记忆卡+正版盘(任选一款)	2250

原装单机 快件邮费 40 元/台、GB 套机 20 元/台

PS Ⅱ 30000/30006R/30007R 原配机+手柄	1850/1820/1800
PSone100/102 原配机+手柄	580/590
DC 美版/欧版 A 原装主机+手柄	680/670
GB 厚/薄/彩/GBA 原配机(颜色齐全)	160/210/390/480
NGC/XBOX 原配机+手柄	1600/2400

游戏周边 快件邮费一律 10 元(不限量)

PS Ⅱ原装/组装震动手柄	130/45	PS1M/2M 记忆卡	10/20		105/25/30	GB 镜面	6
PS Ⅱ原装 8M 记忆卡	180	PS 手柄延长线	10	DC 组装震动卡	20	GBA 充电器	20
PS Ⅱ专用电源	35	PS/DC 制转	25/30	DC 原装/组装手柄	85/30	GBA 镜面/贴膜	8
PS Ⅱ原装四分叉	110	DC 键盘/鼠标	80/50	GB 火牛	8	GBA2 头/4 头对战线	8/10
PSone 原装/组装震动手柄	75/35	DC VGA	35	GB 笔式充电器	20	GBA 小摇杆	8
PSone 组装手柄	6	DC 原装/2M/4M 记忆卡		GB2 头/4 头对战线	6/8	GBA 包	12

二手主机 快件邮费 40 元/套、GB 套机 20 元/套

九成新 PS7500/7501/9002 原装主机+双震动手柄+记忆卡+电源+直转+数款游戏	500
八成新 PS7500/7501/9002 原装主机+双震动手柄+记忆卡+电源+直转+数款游戏	450
七成新 PS7500/7501/9002 原装主机+双震动手柄+记忆卡+电源+直转+数款游戏	380
八成新 SS 原装主机三洋光头/JVC 光头+双手柄+16M 记忆卡+8M 加速卡+数款游戏	380/410
七成新 SS 原装主机三洋光头/JVC 光头+双手柄+16M 记忆卡+8M 加速卡+数款游戏	300/350
九成新日/美/欧版 DC 原装主机+双手柄+4M 记忆卡+震动卡+数款游戏	550/580/450
GBA/GBC/GBP 原装主机+游戏卡	400/300/120

其它产品 免邮费

GBA 烧录机+128M 烧录卡	560
GB 烧录机+64M 烧录卡	380
GB 金手指	90
GBA 金手指	130
GBA 电视转接线	550
PSone 原装显示器	1200
DC 加重大摇杆	90

MP3+CD+VCD 多功能随声听:液晶显示,款式新颖,携带方使,40 秒防震,机身仅 12×10×2cm,随机赠送摇控器、线控、耳机、电源、AV 线(三个月内包换,一年保修)。500 元/套 450 元/套(无线控)

数码微型监控器:随意安装,隐藏方便,可接电脑。显示彩色、黑白两种。250 元/套(彩)150 元/套(黑白)

PS Ⅱ防正版碟(带说明书,做工精细)35 元/张 快件邮费一律 10 元(不限量)

001 最终幻想 X	006 真·三国无双 2	011 合金装备 X	016GT 3	021 保镖	026 马可西母
002 决战Ⅱ	007ICO4(中文版)	012 格兰蒂亚Ⅱ	017 零	022 罪恶工具 X	027 绝体绝命都市
003 三国战记	008 鬼泣	013 寂静岭Ⅱ	018 高达 0079	023 风之少年	028 魔剑
004 联邦 VS 吉翁 DX	009 鬼武者 2	014 实况 6	019 装甲核心 3	024 英雄谭 2	029 东尼滑板 3
005 皇牌空战 4	010 机器人大战	015 维罗尼卡	020 王国之心	025 异度传说	030 恐惧

GBA 卡 快件邮费一盘 5 元,两盘以上均 10 元

瓦里奥	65	快打旋风	45	恶魔城-白夜协奏曲	80	机战 A(中)	65	风之少年	45	罪恶工具 X	65
马里奥 1/2	45	龙骑士	45	魔法假期(中/日)	80/65	马莉奥赛车	50	实况 2002	70	七龙珠	45
Z.O.E	45	炸弹人	45	游戏王 5/6/7	65/60/140	拳皇 EX	65	GT1/2	65/75	幻想水浒传	45
钻地先生	45	黄金太阳(中/日)	80/65	特鲁尼克大冒险 2	65	洛克人 EXE2	65	火焰纹章	70	古惑狼	65
F-ZERO 赛车	45	恶魔城(中/日)	65/45	索尼克	65	铁拳 A	65	天使之翼	70	街霸 ZERO3	65
光明之魂	70	黄金太阳 2	140	纯俏房东俏房客	70	大战略	65	心跳回忆	85	信长野望	65

各种高达模型、人物玩偶、游戏攻略、GB 卡、PS 碟/DC 碟(3 元)、PS2 碟(5 元/10 元/15 元)、XBOX 碟(40 元)目录来函免费索取

汇款、通信、寄货地址:兰州市中央广场邮局 1006 信箱 收款人:兰州宏远电玩 邮编:730030 邮购、咨询、售后:0931-4660157 经理投诉:13893282077

店址:乘 31、71、102 中山林站下车,外国语学校斜对面 营业时间:早 9:00-晚 19:00(节假日不休息)

注意:请玩友在汇款时一定要写清所购物品及详细地址!! 本店高价回收各种二手机,价格请来电咨询,并可贴换新机!

邮购批零 **长沙火炬电子** 专业精修

您相信邮购吗?火炬不假不骗,价实货真,发货快准,有问题包换或无条件全额退款。
您了解火炬吗?火炬崇尚诚信平实,讲真话,开实价,负责任,合理公道为火炬的最大原则。
地址:长沙市解放东路 22 号,邮编:410001,电话:0731-4156067,超过二周未收到货请电询。
汇款:邮局或银行。建行:4367422926170020122,农行:637031003000075351,闵炼南

主机:低价供 PS Ⅱ、X-BOX、NGC、GBA、PSone、DC 机,切不换光头、手柄,切不以旧充新,主机保修五个月。
直读:PS Ⅱ 30000、35000、30006、30007 免引导直读 450 元,X-BOX 320 元,可现场看操作,保修。
邮费:GBA 10 元,其它主机 20 元,GBA 卡,配件,软件,攻略书每次邮费 5 元,快件各加 10 元。

GBA100%全新卡									
恶魔城中日	60	上海麻将	40	火爆摔角	55	小魔星	65	机械化军队	60
白夜协奏曲	60	职业麻将	60	怀旧街机合集	48	怪兽之门	60	死亡弹珠台	65
炸弹人红兰	60	大富翁	40	魔法封神	60	炸弹人 RPG	40	NBA	50
快打旋风	40	古惑狼Ⅰ、Ⅱ	60/68	黄金太阳Ⅱ	125	特鲁尼克	60	天使之翼	58
风之少年Ⅰ、Ⅱ	40/45	洛克人 Z	60	光明之魂	60	火焰文章	60	创造球会Ⅱ	60
俄罗斯方块	45	超魔界村 R	46	黄金太阳英日	60	三国志	60	胜利 11 人 A	60
玛莉奥Ⅰ、Ⅱ	40	羊之心情	56	龙战士Ⅰ、Ⅱ	40	大战略Ⅱ	60	J 联盟足球	58
泡泡龙Ⅰ、Ⅱ	40/46	蜘蛛人	60	机战 A 中日	60	皇家骑士团	60	F14 战斗机	40
索尼克	60	米奇明妮冒险	75	机战 T、R	60/64	中央大陆战史	60	沙罗曼蛇	40
绿色兵团	40	七龙珠	60	幻想水浒传	40	游戏王Ⅳ、Ⅴ	60/60	GT Ⅰ、Ⅱ	40/60
坏玛莉	60	合金枪手	75	洛克人Ⅰ、Ⅱ	60	游戏王Ⅵ、Ⅶ	120/125	方程式赛车	40
毁灭	60	街霸Ⅱ	60	魔法假日	60	寂静岭	68	玛莉赛车	40
彩虹六号	60	铁拳	60	哈利波特	60	幽灵陷阱	68	V 拉力Ⅲ	45
钻地小子Ⅰ、Ⅱ	40/50	拳皇 EX	60	沉默遗迹	60	祝福的钟声	66	越野拉力赛	58
东尼滑板Ⅱ	58	光明力量	60	银河之星	60	模拟学校	60	挑战 Q 版赛车	58
		罪恶格斗 X	60	机器人 GX	65	美少女学院	60	GBA 金手指	128

非廉价非复刻正版			
限定版莎木Ⅱ	320	鬼泣	360
刀魂,特大号各	180	异度传说	430
限定版索尼克Ⅱ	120	装甲核心Ⅲ	390
格兰迪亚Ⅱ	280	港国际版太 10	300
限定心跳带原记	220	创造球会 2002	380
樱花大战Ⅲ	320	VR 战士四	200
		王国之心	440

精修各类主机,8 年专业修理经验,攻无不克,收费低,保质三个月
回收贴换 PS、PSone、PS Ⅱ、DC、GBA、。廉价软件齐全,超 10 张免邮费

GBA 攻略全部 14 元
银河之星,黄金太阳Ⅰ Ⅱ,机战 A R,洛克人 Z,皇家骑士团,魔法假日,天使之翼,游戏王 5,6,7,沉默遗迹,光明之魂,白夜协奏曲,龙战士 1、2,幻想水浒传

PS Ⅱ攻略全部 15 元
基连野望,三国无双Ⅱ,装甲核心Ⅲ,实况六,零,幻想水浒Ⅲ,ICO,鬼泣,鬼武者Ⅰ,Ⅱ,寂静岭,太 10,荒野兵器,绝命绝体,异度传说,金手指

配件全新,质优价平,用了就知道--值!

PSone 原装手柄,原装新光头(保修半年)	58/220	PS Ⅱ光头数据线,复位出仓信号线	40/45
PSone 原组电源,新管、全制式 5.6 寸显示屏	40/30/580	驱动 IC,组分量线,VGA	40/28/230
1M 记忆卡,四分插,中文金手指	15/40/26	DC 原光头,驱动板,光头数据线	100/80/10
制转,改机,免改机 VCD 卡	24/160/190	原飞行+格斗摇杆,振动卡,记忆卡	95/80/60
组装手柄,原手柄(一月包换)	7/45	组手柄,2,4M 记忆卡,振动卡	30/26/32/25
原,组 AV 线,组装 S 线	15/8/10	日版原光枪,光头电机,光头带座整套	180/25/150
AV 分叉,手柄延长线,导电胶	24/5/1.2	驱动开关,手柄延长线,导电胶	10/6/2
PS,DC,SS 电源,90,150,200W 电源	15/30/50	制转,全兼容 VGA,原电源板	30/56/70
原新激光管,物镜,原光头顶帽	25/15/15	原 AV 线,组 S 线,驱动 IC,保护电阻	15/15/20/10
光头电机,齿轮(7 件),润滑脂	15/20/10	SS 原新 JVC,三洋光头,驱动板	100/90/85
光头支架,保护电阻,驱动 IC	55/10/40	直读 IC,制转,组 AV 线,4M 加速卡	80/30/10/75
光头数据线,延长线,电机线	20/6/6	8M 记忆卡,组手柄,导电胶,十字架	75/12/2/2
原,组电源板,直读 IC(含 PSone)	55/35/30	GBA 带屏幕盖摇杆,2,4 头连机线	12/10/15
PS Ⅱ原新光头,原新手柄,分量线	380/150/230	高效充电器,可调荧光灯,卡盒	22/20/2
原 8M 记忆卡黑色,兰色,横竖支架	170/150/45	手包,屏幕保护膜,护套,镜面	15/7/7/7
原,组遥控器,5.1 声道光纤线	180/32/96	耳机+扣带,128M 烧录器,64M 对录器	12/510/320
PS Ⅱ组电源,四分插,竖支架	145/65/15	NGC 原新手柄,记忆卡,组 S 线	180/95/25
		X-BOX 原新手柄,原新遥控器,D 版盘	260/280/40

天津 新光 大明 游戏专卖联合推出

请认准新光、大明专卖
以免给您造成损失和麻烦。

批发另售

1. 索尼 PS1、PS2、PSone、XBOX、NGC、DC 等各型号主机及周边配制。
2. GBA、GB 机(百余种卡)。
3. 十六位世嘉 m 型全兼容双制式机(百余种卡)。
4. 日本卡通动画。

服务: 特聘广州技师维修 并收购索尼、DC、GB

新光专卖:和平区滨江道 91 号(劝业至解放桥中间)
电话:022-27128075(23345729) 邮编:300041
乘公交 24、688、837、841、858 滨江道站下车即可。
大明专卖:南开三马路 51 号(天商对面麦当劳南 100 米)
电话:022-27263218 邮编:300100
乘公交 11、12、19、600、631、639、673、800、849、863、952、906 天津商场站下车即可。



北通
GBA 游戏周边
GBA GAME ACCESSORY
PARTY
拥有北通 游戏更轻松
1200mA
600mA
128Mb
专用
Advance
详细资料，敬请浏览北通网站www.betop-cn.com
BETOP®
北通产品
北通电子
北通电子有限公司
http://www.betop-cn.com
广州市天河区龙口东路5号龙晖大厦1110#
传真:020-87564615
分公司：广州 (020)-81010931 北京 (010)65924094 上海 (021)62052398
快乐指南
■ 北通电子产品均享受"壹个月保换,六个月保修"的放心服务,使您绝无后顾之忧.
■ 全天侯的技术支持:020-85513480及support@betop-cn.com,及时为您排忧解难,扫除一切疑难杂症.
■ 在线既时服务QQ号:176634,如同我们在您身边,随叫随到.
■ 三十分钟之内一定给您回复的网上留言板(BBS),敬请光临我们的网站:www.betop-cn.com.
■ 不断加入的新编程文件及驱动程序升级,只要关注我们,就能将您的游戏外设的性能发挥到最优化,游戏变得更轻松!

龙哥热线



CHN 鬥戰勝 13

K & 6 @ NsHy * $ MPv @ E

– $ aM9R # < D – GkbM @ S

第 501 机动对战车中队所属

★ *Project Dragoon* ★

八月随想

●顶点

玩到了“玛莉”，心中的石头落了地。虽然自己接的是别人的记录，但因为省去了大量探索时间，只把心思用到 ACT 上来，倒也颇为自在——有不会打的，天语就请教别人，层次提升较快。

老实说，我们在游戏中观察更多的是画面的处理和物体的动作。绝不是为打而打、盲目乱打。哪怕有一百二十颗 SUNSHINE 在搞鬼，我们也不在乎，毕竟对于玛莉有一种极为特殊的感情，必须细品才行。(此作开机一声金币“顶叮”，暗示天语乃是本当任天堂迷，久违了)

然而就当这一切变为现实的时候，天语发现，原来任天堂比迪斯尼要厉害得多。

阳光玛莉，天语人生第三款超级游戏(仅次于 GGB 和莎木)。希望你也能喜欢。阳光玛莉虽然还有欠完美(这话还真得两说着)，但意义却重大。

●日本玩家期待 VF4Ev 就像盼过春节，其对世嘉出品之街机游戏的执着就像信徒之于教父

较之 PS2 版移植的 C 版 VF4，VF4E 大大地进化了。现在天语再看 C 版，简直是越看越别扭、越反感，C 版的水平确实相当低，发誓不再玩。

进化版的角色更加的干练老辣，这种扮酷，是建立在多年以来角色无比朴素的基础之上的，因此，对于玩家的冲击力相当大，特别是 VF 迷。

结城晶有了胡子茬儿，注意是“茬儿”(又称：贝克汉姆型)。其他的，像 WOLF 改为平头板寸，陈佩愈发秀气漂亮文静。所有人发型皆变，尤以雷飞最强，他是“金毛狮王”陆逊那样的发型。

系统面，更加完善，不愧为 4.9 版 VF。雷飞被强化得厉害，招式无比飘逸。大部角色 POW↑。

最值得一提的是场景，此番全部暗景，大幅突出 16 点硬光，角色 MOTION 超 High。哭死中……

龙哥热线 头版头条 DOA 和意大利队

特约撰稿人 吕宁

说 DOA 系列是性感游戏并不过分。看它的消费群定位就知道了——虽然 TECMO 的技术力确实从土星时代就已经被人称道，但是 DOA3 里 MM 们越来越低的领口就能说明一切。与 VF 日益精进的打击判定和严密度相比，DOA 最能说是进步的，恐怕只有画面了。引用某人的话：“如果把 DOA 里的男性和女性角色数量换一下，这个游戏能否生存都是问题。”嗯，值得考虑。

而说意大利是性感足球，可能有点过头——不过我没有贬低它的意思。请理解我当时的心情——也许是因为意大利男人天生充满魅力，也许是因为意大利国家队的比赛服很显身材，反正当那天意大利和韩国比赛的时候，只要意大利人一拿球，我住的寝室旁边的女生楼便像“莱昂纳多迪卡噗里奥”造访一般，回荡着发×一样的尖叫。我当时的第一反应是想在窗玻璃上贴上米字形的胶带，以免碎玻璃飞溅伤人。

所以，DOA 和意大利足球，去死吧。

很抱歉，我知道这样很对不起那些真正喜欢意大利足球的球迷们。但是在这次残酷如游戏业界血腥争夺战的世界杯上，欧洲性感足球正有意无意地扮演了一回索尼式的角色。正如同包装这次世界杯主题歌的公司(再次抱歉。我根本没想记住这个歌的名字，也不会去试图回忆它)。虽然风林在第二天便穿上了湛蓝如同深海一样的 T 恤来纪念……

我无法否认意大利人的技战术素养和球员的实力——这是事实，如同无法否认索尼“完善”的市场营销策略和 PS 系列的市场占有率——这也是事实。但是就像 PS 游戏的 CG 吸引了无数从前从不玩游戏的人一样，意大利人俊美的外表和蓝色紧身装，无疑是高分贝尖叫的祸首——虽然意大利人的本意并非如此。如果他们获得冠军，在某些人的眼里也会变成“性感的胜利”，而不是什么技战术方面的原因。同理，如果小贝长得不像“莱昂纳多迪卡噗里奥”……

即使她们每天也都谈论着足球，其热情不亚于以往谈论的减价服装和麦当劳的优惠券。这样的，连“伪非球迷/玩家”都算不上的人，不仅不配成为支持者，而且几乎是对足球或游戏的侮辱了。因为他们/她们，虽占据着多数的位置，却不能支撑起足球或游戏的大梁。一句概括的话，这样的人去喜欢足球或游戏，对足球和游戏究竟是好事还是坏事?

让我感到欣慰的是，韩国人近乎疯狂的拼抢和奔跑，以及钢铁般的意志力，不仅摧垮了发×般的尖叫，而且让我想到了世嘉。因为即使把裁判换成米卢，中国对意大利的结果也仍然会是筛子，无论赛前的宣传多么富有挑逗性和鼓舞人心。同样可以证明，如今(包括将来)中国游戏业的下场。

当我听到央视“我爱世界杯”女主持人对身在韩国采访的女记者所说的第一句话——“你今天好漂亮”的时候，当我回想起上次所说，在中泰之战赛场边巧笑嫣然的足球宝贝们的时候，我庆幸。

起码阻挡住硬派执着如世嘉的韩国人的脚步的，是同样硬派执着的日耳曼人呀。

来信、来 QQ 询问的问题集中汇报

●咨询 EAFLASH 的读者非常多

最近排版工作量较大，一时无法对大家的信件和 QQ 逐一详细解答，这里对各位表示歉意。不过大家不要着急，现在天语还在研究 EZFLASH，并努力实现它的一些扩展功能，以后我们还会谈到它的。

烧录卡对于那些 GBA 烧友来说，的确是必需品。上期测评得到了好评，天语一定再接再励!

●电软的各位大大 Hello!

救命啊！本人家住上海。某友近日购买 PS2，本欲购 30006R 型，但 BOSS 告诉他应购 30001 型，原因是 30006R 机加装完美直读(也可能是“美赛亚”)后对 D9 规格 DVD 辨认不能。因此 30001 比 30006R 还要贵 50 元。由于目前世面上 30001 型机多为二手翻新机，应该十分便宜?！就算是新机加直读 30001 最多是和 30006R 同价(根据全国各地报价情况)。请问是否“30006R 机加装完美直读(也可能是“美赛亚”)后对 D9 规格 DVD 辨认不能”一事属实?(吾机乃 30006R，慌——啊！)这关系到全国所有 30006R+完美直读用户直接利益，请务必抽时间来给予解答。不然的话，贵编辑部可能会从全国各地收到成分不明的白色粉末！ (六阵雨 敬上)

D9 格式的 PS2 用 DVD 现在非常之少。以后也不会多。还有，300006 的直读好像不是 MESSIAH。虽然直读种类非常多，但是所谓这些完美直读依我说一个也不完美。改机麻烦，使用上也未必圆满。AR2 呢，也一样麻烦，但谁让我们非要用直读不可呢? 天语就决定不加直读。



↑强烈建议玩家多试试 VF。进化版 VF4 已在日本引起轩然大波，希望国内高手再接再励，勇攀 VF 新高峰，争取早日达到日本 VF 里手的水平。

●天师:

你好!废话少说!噩梦发生在7月29号那天……

我将刚以高价入手的pso.ver2接到线上。正玩间,人物突然处于半死机的状态。此时,不能说话,但可以看见队友说话,身上朋友给的超级装备全无。

无奈,下线后从新接驳,此时,原来建立的11级人物已经不在了,而是一个200级的!!!

没有经验的我,在高等级的诱惑下……(不想再说了……)等我发现这个200级的人物无法接入上线时,已经迟了……

后来请教高手,说这是被黑客黑了,和我当时猜的没错!被黑的时候,屏幕上有两行字:dc1998(我的梦幻之星中的名字)you are facked by TG!

我是在USA的ship上玩的,原来知情的人都不在这上面玩,USA的ship上黑客极多,大家都在JP的ship上玩哎……我的梦幻之星玩了不到1天就被……。请大家不要到USA的ship上玩,如果不幸被黑,要立刻删档,不要试图用那个未知档案(名字和id都是问号)。否则后果不堪设想……

至于预防,目前还没有好的办法…… 只有和信的过的朋友一起玩。而且在自建的网络上加密码(汗~),其他的办法探索中……有消息我会立刻发给各位朋友的。

由于本人水平有限,疏漏错误之处,还望各路高手指点。(*^O^*) (dc1998)

天师:

没忘我吧!最近得高手指点,终于得到了梦幻之星ver2防黑客的完全之策了!!!哇哈哈哈(汗……此人为PSO.ver2已达到疯狂的地步了……危险)

好了,方法如下:原理是备份一个PSO.ver2的记录,由于PSO.ver2.的记录涉及到人物资料,所以不能用普通的方法COPY。

1.在市面上找一款叫code breaker的金手指,应该不难找。此金手指很怪,只能修改正版游戏,盗版统统不吃。而且,这也是唯一能修改PSO.ver2的金手指。实在找不到就找这个网站邮购:dconline.yeah.net

2.好,现在登入www.cmgsccc.com(英国最大的金手指网站?)点击dreamcast(在网页左下方)

3.进去后,在正上方点击你要修改的游戏名称的首字母,例如Phantasy Star Online就点p咯……

4.进入后依据版本找到你需要的梦幻之星密码,我的是日版。找到备份密码,如下:

13B7D135
40707044
1A0C1695
00000018
1AA41694
00000008
1AD41694
00000018

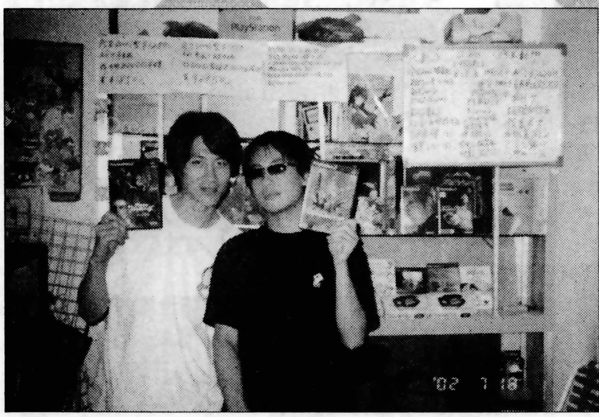
抄下来。

5.放入code breaker。将此密码,写入并保存。(注意金手指记录不能和原梦幻之星的记录存在一起,否则不能load……)

6,按提示放如正版碟,在offline中换上你要寸入的记忆卡,然后out,save就可以了。

(dc1998)

天语:PSO玩家最近好像又多了起来。



这是个上海玩家——世嘉续梦人。他暂无PS2,为了GGB他只能到游戏专卖店中去打。天很热,包PS2是五元每小时,正版GGB。左面手持PS2版VF的是店小二。右为受难者,手持GGB。

●龙哥:你好

我有一个关于DC方面的问题。我的DC是用VGA接在彩显上玩的,可是用引导盘却引导不出来(引导盘没有问题)。有没有一款引导盘可以在VGA上用的吗?(天津 宋毅)

有这种盘。引导时彩显黑屏,但你照引就可以引出来。我亲自用过,因此肯定有这种VGA引盘。

●您好:

我发现用ps2 30006r播第五区的ddvd,成功率很低,经常显示“no data”,但间中也有一两次行。请问如很解决?(林典达)

光头差劲造成的。暂时不要看DVD了。

●小编们好!

有个问题要问龙哥!(总觉得龙哥好象早就不在了,因为他是个爱出风头的人,现在好象消声匿迹了,现在到底是谁负责,不会又是哪个光头吧!)回到正题,看到前几期有许多玩友问了关于GBA卡的记忆问题,我也是同样的问题.我的卡的电池是焊死的,BOSS说换不了的,也就是说卡报废了!你有没有什么解决方法???不要像前几期那样告诉我GBA卡的电池可以用2年,不用换,可是的确没电了!你要不说就给我等着,我这可不是威胁你!!!(答:正版卡能换电池)

出掌上通的人实在太伟大了,应该给他个奖!就是既然叫掌上通就不应该有PS2的内容!对了还有件事问你,我应该不是全国第一个把GBA掉进厕所的人吧? (7℃)

●uni41你好:

我是第一次写电子邮件,我有几个DC的问题想请教你,请你帮我解答。

我的DC买了快8个月了,是欧版机,780元买的。最近使用有一部分碟读不出来了,是放进机器里根本就不转。我一开始还以为是光头脏了于是我就擦了擦光头,可是擦完后还是读不出来。我就把机器打开想除一除尘,可是打开后发现机器内部不是很脏,我就随便看了看。发现一块儿芯片上面贴着一个标贴,上面写着MADE IN CHINA的字样,这是否意味着我的这台DC是国内组装机。还有,我今天在玩游戏的时候没有任何图象,机器的灯还亮着,我重复了好几次才恢复正常,请您告诉我这是什么原因?

真是不好意思,一下问了这么多的问题,在这里我要说一声谢谢您,请您一定要帮我解答。

祝电软越办越好。 (小猛)

这只能用“光头完蛋论”来解释。因为天语的DC已经无故烧毁。本部的国产组装换壳DC也早已不能使用。一定是破光头的事儿。看来,说PS2光头很“皮实”已经成为一个得到大众认可的事。

闲聊●GUN、司机、机师、NT

1、天语热爱的游戏,有很多都是带着GUN字头的。比如GUNGRIFFON、GUNBIRD、GUNGRAVE等。世嘉也做了一个叫GUNVALKYRIE的。这种称呼现在已经流行开来。

2、赛车游戏需要一个好司机,RAC游戏一个很重要的特征是车体上必须带有“号码”,如果一款标榜RAC类型的游戏,其车体却没有号码儿,则此游戏八成还有其他看点,或不能算是赛车游戏。

3、火车司机、巴士司机可以算做机师了。并非纯竞速。飞机驾驶员也是一样。近来机体游戏较多,甚至光武一类也登场了,真宫寺是“机师”?

4、高达里面安排了NT这种说法。樱大战里的少女们也有灵力,还有大神队长。但是近未来背景的GG系列,游戏主角是普通人,绝非NT。

●龙哥你好

小弟近日购进GBA一台,现有几个小问题望解答:如何有效的擦拭GBA的屏幕?我在更换镜片时不慎有少量灰尘落到GBA的液晶显示屏是上,请问能否擦去?多谢了。还有贵刊能否赠送一些书签之类的东东呢?(上帝有话要说)

1、不擦。2、什么更换镜片?你带眼镜?3、能。

●天师好！刚消化完你那篇“按键的乐趣”，写了有点偏题的赏后感……

现在游戏真的失去了很多乐趣！13年前连街机摇杆都碰不着的我，每天坐在卖币台上看别人玩，那时才5岁，感谢上帝让我选择了这条路！逐渐长大了，玩的游戏多了，随着技术的提高，画面也不断的突破，可很多游戏的本质却不知所踪了。人类是容易被外表所迷惑的动物，而很不幸的我也是这种动物，但也只有人类这种动物才能享受游戏带来的乐趣。很幸运的，我是这种动物，现在的我在幸运与不幸中挣扎，在游戏中挣扎，不知道经过了多久，渐渐地我忘了些东西，慢慢地我也接受了些东西，“享受”着画面带来的“乐趣”。直到前不久下载了几个以前最喜欢的FC游戏玩，但带给我的只有痛苦，选择的痛苦！左边的恶魔说“这么差的游戏就不要玩了”，右边的天使说“你忘记它从前带给你的乐趣了？”。无论过了多久还是没有答案，我只有放下手柄，因为已经没玩下去的勇气了……

虽然我的年纪不大，可玩龄不比别人短，从当初游戏性至上到现在的画面无敌，从前落后的技术能使我无比快乐，现在只有那几个游戏能使我提起兴趣，是我的要求太高了吗？如果能让我找回从前的快乐，我宁愿不要现在的一切，但真的是因为画面的关系吗？现在的游戏是因为重视了画面而轻视了内容，还是画面只是为了掩盖没内涵的游戏？我不知道！我只知道现在的我就像很多玩家一样，本能的追求画面，也像沾上毒品似的无法在失去画面外存活……

最近玩了DC的PSO，找回了久违的心灵震撼，虽然由于缺铁无法ONLINE，我也已经很幸福很满足，唯一担心的就是心爱的蚊香每天高温工作7小时会真的点着。顺便问一下你们还需要这游戏的心得或什么？需要什么或不需要什么都请麻烦回EM告之！

——白乌鸦

天语(唱)：终究有一天你会明白我～!!!

●龙哥：

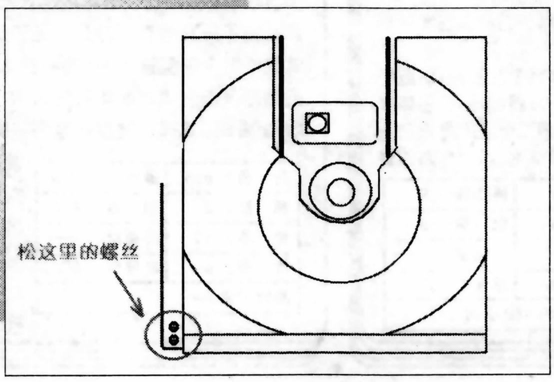
你好，首先感谢你在第8期《电软》的“龙哥热线”中回答了我有关PS2出仓会响的问题。其实当我拿到第8期《电软》时，我已较圆满地解决了出仓的问题。希望通过《电软》介绍给所有被出仓所烦恼的玩家。具体方法如下：

拆下机壳，打开光驱盖（看《电软》的玩家应该都会做），接着可以看到出仓左下角有两颗螺丝（如图所示），松一下这两颗螺丝，直到出仓不响为止。注意不要松过头，不然出仓会微抖。这样做后，一切OK，我的出仓再也不响了，而且不用再上润滑油。

其时这个方法不是我想出的，而是到网上寻求到的，在此向广大玩家强烈推荐WWW.JDGAME.COM这个网站，这是一个留言式的网站，里面涵盖了几乎所有机种，所有热门游戏的讨论。你可以看别人的留言，并参与讨论，或自己撰写话题，让别人来帮你回答。我就是在论坛上问了出仓响的问题，有很多玩友帮我出谋划策。在此要特别感谢一位网名为FEEL125的玩家，我的问题就是他帮解决的。另外，他还给了我一些维修方法，在此将他的原文介绍给大家（希望不会侵犯FEEL125兄的著作权，笑）：

“看看这个啦：

最近看到好多玩友的光头玩不了DDVD了，本人PS2用了8个月也有这种问题！为此光头换了2次（一共用了220！有办法吧！）！加上自己把PS2打开不下100次！所谓久病成良医！我感觉完全可以不换哪2次光头！总结了几条关于光区和光头的问题！（见笑）



A：读不了DDVD！

1：光头脏了！办法：洗（注：上下光头）

2：光头的高度过高！办法：调白色的齿轮（打开光区盖就能看到）

3：光头斜了！办法：不太好办！（千万别动光头正面的锣帽！动了就不好复原）

B：托盘

1：出盘有咯噶咯噶声！办法：好办！！！松松光区左下方的两颗锣帽（我只要了一颗！还很松）出仓顺着了！

2：开机就听见咯噶咯噶声（没出仓的情况下）！办法：给光头的运动轴上油！

另外要说的是不要太相信BOSS和修机的人！PS2对他们来说也是新事物！很多问题他们也不是在行！动不动就叫你换（这种修法谁不会？）！我的PS2的问题有好多都是我自己想到是什么问题的（不过在BOSS那看开机、洗光头、N次！我才能自如且放心大胆地自修PS2！）！”

大家如果有什么机器方面或游戏方面的问题，可以到上述的网站询问，那有很多热心人的，应该会给你一个满意的答复。

最后，祝大家打机爽，祝龙兄工作顺利。

云南昆明　赖学伟　2002.8.3

●天师：看电软5年有余，这是第一次去信。

GTA这游戏我已爆机，使用自动档且赛道全金。用车为TOYOTA的MR2－SW20，属于天师说的“一概不问”车辆。其实此车性能的确一般，只是我在初期选车时注重TOP SPEED，所以将它纳入，后来用惯了也就懒的再换，好车还有很多，以后再尝试。仔细看了天师在2001年9期电软上写的研究后，庆幸还好自己用的是AT，要是换MT不非得累死。我以为，用MT才有感觉的RAC非SEGA产品莫属，其他赛车一律用AT就好，否则是给自己找麻烦，还累了两个食指。GT(PS)的功夫也是不够，此游戏改造车体的设定，在我看来完全多余，无需改车，买到三菱那辆GTO LM Edition后就可以当成RR来开了，此车一旦甩尾弯道通吃，而且不易打滑，速度够酷，要驾驭它轻而易举。比起改出来的只有速度没有抓地力的车要好太多。以上是我的拙见，请天师批评。

还有你们那个风林，最近是咋地了？几天前给他的信到现在还没回??是不是忙过头了???风林说过“EMAIL来信必复”，不可食言啊。望天师转告。如果他还是没反应，有些问题就问你得了。电软编辑的笔名混乱！（新疆 VOODOO）

我完全同意你对PS系列GT赛车的意见。本刊编辑笔名混乱，其实你细看看，就那么三四个人，变来变去也就我们在瞎鼓捣而已。你细细看，许多你根本看不出的化名其实都是我们自己。

●龙老大好久不见了，上次给你写信已是98年的事了：（某读者E妹）

我早先买了1台PS2 15000型的，当时不明白发现只能玩D版的CD，却不能玩D版DVD，买的时候带一张PS2的系统盘用它引导，你说15000型用AR2有戏吗？不追求完美。还有，小弟我于6月29日入手X－BOX一台限定版3180大洋，是否大头？用过后痛哭流涕。与我心中的幻想大相径庭，画面虽无敌，但游戏并不好玩而且能买到的游戏太少了，并且接上附带的分量端子线画面还有闪烁，但不太明显，请问这是何故？一下子问了不少希望，不要把老大累坏了。

AR2是需要改机的，30000型最适。XBOX不好？我看不见得吧？3180元稍微有点贵，但你千万别卖，你的机器非常珍贵。你们家电视啥牌子的？逐行吗？逐行肯定闪少，变频75Hz最佳。不要怨这怨那，怨就怨咱们没有给XBOX配上好器材。

●龙哥好，第一次写信给GS。我的PS2为30000型，加的是弥塞亚直读。虽说是30000型，但界面和操作都是美版的。我从济南背回家的，我家在青海，二千多公里不容易啊。可是到家第二天有的DVD－ROM就都不出来了，第四天一张DVD也不读了，只好天天玩WE6了。但好景不长，第七天连CD－ROM也读不出来了，放音乐CD进去也不读，叫别人看了一下，他说我的PS2光头竟然没有激光放出，要继续玩就换光头。可我才玩了一周啊，每天开机不过4小时，4×7＝28。28小时换光头，绝无仅有的吧？龙哥情况就是这样，你可要帮帮我啊！（BENNY）

正常，本部的PS2症状和你一样。光头废了。



幻想水浒传 3

机种:PS2　厂商:KONAMI　类型:RPG　媒体:DVD－ROM



"幻想水浒传"是PS系主机的黎明时期最为重头的RPG系列之一，尽管不足以被划入超大作之外，但凭借其独特的魅力，在日本和我国都是很有人气的。由于对"幻水1"和"幻水2"都曾捧场，而且非常欣赏（只可惜玩的都是D版），这令笔者没有任何理由错过出现在PS2上的"幻水3"。在发售日当天我第一时间去抢购了一套Z版。兴奋地开机一试，当即被片头曲给征服，以后逢玩此作必将片头曲完完整整听完才进入游戏。

深入游戏后，笔者不得不感叹本作剧情的宏大。制作者首次在系列中运用三主角（其实他们都不是主角）系统，呈现在玩家面前的，是三个身份，年龄，性别，立场都完全不同的主人公，最初根本不知谁到底才是主角。我们只好老老实实地去逐步完成他们的故事。这样做也有利有弊：一方面，玩家能从不同的视点和角度去体验本作宏大的剧情，是为利也。另一方面，对于没有耐性的玩家来说，经常要从三位角色中跳来跳去发展剧情，未免心生厌烦，而且剧情确实也因此显得拖沓，冗长，是为弊也。

接着谈谈本作的画面。虽说"幻水3"变成了全3D，但实在不可能给我们带来丝毫惊喜。对于机能已经几乎被挖尽的PS2，对于它的画面能达到什么程度，我们都心中有数…

玩"幻水"最关心的当然是寻找108星，集齐108名个性各异，职业不同的"仲间"一直都是FANS的爆机动力之源。本作108星的加入，总体来说难度不大，与二代比有很大进步（二代108星可是有二十二人是来自一代！）。不过，地杰星之位还是如笔者所料，再次被相貌妖艳，打扮性感的ジーソ牢牢占据。（笑！）

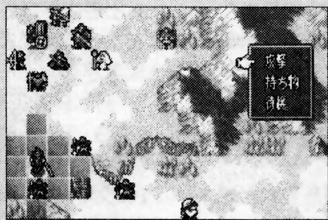
本作另外的优点非读盘速度快莫属，其读盘速度实在无可挑剔！再次享受集齐108星，共同完成聚义大业的乐趣吧！

——广州　朱汝聪

角　色：9	操作性：9
画　面：8	创　意：9
音　乐：10	移植度：——
情　节：9	总评价：9
游戏时间：约100小时	

火炎纹章～封印之剑

机种:GBA　厂商:NINTENDO　类型:SRPG　媒体:卡带



经历了去年暑期《马里奥赛车A》和《黄金太阳》，还有寒假的《马里奥A2》的洗礼之后，任天堂总算是十年磨一剑，再次于日本3月末的黄金周里亮出了这张GBA的王牌。无论是新手还是纹章系列的忠实FANS，都绝对会不约而同地对这款游戏竖起大姆指。

游戏的系统相当出色，整部游戏玩转在玩家的手里就有如行云流水一般，毫无拖沓冗长之处，让人深深沉迷于此。游戏行进的过程更是干净利落，爽快地杀敌，按自己的思考方式去率领大军征讨敌人。魔法和会心一击甚是养眼，这种似是而非的"光源"效果多是由《黄金太阳》那里借鉴而来的。

人设依然是继承了历代作品的风格，俊美的男主人公们和绝美的女主人公们，个性也在大魄力的头像半身对话中感受到很多。而一向以音乐著称的FE系列此次也大发神威，戴上耳机细细去享受《封印之剑》，搞不好真会有人为此卯足了劲去买原声CD的。唯一不足的恐怕就是没有人语配音了，作为一台32Bit的主机，这多少有些让人失望，但想想以卡带做为媒体的话，心中多少也算平稳了些。相对于其它S·RPG来说，本作的难度还是有些偏难了点，尤其是对于追求完美的玩家来说。这也是S·RPG里笔者更倾向于《光明力量》的原因，至少它的难度是谁都可以玩得开心的！

不知《封》能否超越《马里奥赛车A》号称的"GBA最高销量作品"之称号呢？

——长春　LENY

角　色：9.5	操作性：9.5
画　面：9	创　意：8.5
音　乐：10	移植度：——
情　节：9	总评价：9.25
游戏时间：∞	

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

超级机器人大战 R

机种:GBA 厂商:班普雷斯特 类型:SLG 媒体:卡带



其实在买了《机战 A》的朋友应该都会知道，随卡带的那张回执单的用意－－就是试探玩家对续作的期待。一年过去了，终于让我们盼来了新的“战争”。手里捧着用血汗钱换来的卡带，心中只有一个念头－－赶快游戏！

插卡开机，果真不愧是斑普雷斯特，游戏居然进化到如此的地步，要说超越 PS 绝对是没有人有异议的。先不说加入的新作品，单是在原由系统和画面的调整就让人耳目一新。首先，这回超强的 NT 机师们也可以合体攻击了，而且所用的武器也更加的多样化了。对于援互攻击和防御，这回也可以随意的选择机体和武器了，不过就是不是所有机师都会援互了。另外就是增加了开关战斗画面和随时记忆进度这很体贴的系统，还有通关后存档居然可以有 4 个，哈哈……画面方面是前所未有的，首先高达的 MEGA 光线武器变的魄力十足，有种看了就过瘾的感觉。合体攻击也很多都重新制作，让人一点也看不出斑普雷斯特有在偷懒。总之，不买原版就会后悔，不玩此作就更要后悔的。 ——董国锋

角色:	9.5	操作性:	9
画面:	9	创意:	10
音乐:	8.5	移植度:	——
情节:	10	总评价:	9.5
游戏时间:不明			

黄金的太阳 2～失去的时代

机种:GBA 厂商:NINTENDO 类型:RPG 媒体:卡带



在 GBA 超强作黄金太阳 1 发售之后不到一年的时间里，老铺任天堂在不声不响中发售了黄金太阳 2，许多玩家都没有注意到。这次的《黄 2》完全系统地继承了《黄 1》，在一代中的系统设计和精致的谜题，还有养眼的精灵召唤，使玩家想起在一代中奋斗的情形。与一代相比，二代还加入了许多新要素，在游戏开始前，能通过密码通讯完成完美一代！（完全的金手指啊！）在游戏中，加入了许多新的魔法抛绳，打柱，挖掘等，而且在战斗中魔法的使用也更养眼了。最引人的，还要算通过阅读石碑来学会不同属性精灵的召唤魔法，绝对会征服所有的玩家。还有众多隐藏迷宫呢！

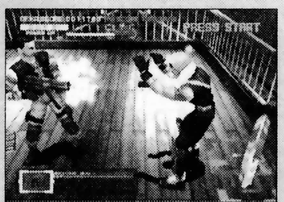
要说到二代与一代的联系，任天堂可算是下了功夫的，到游戏后期一代四主角的加入让玩家对此游戏欲罢不能，还能驾驶魔船随心所欲地在海上驰骋。在音效和情节上与一代相比有过之而无不及。对 GBA 每一个键的应用都发挥到了淋漓尽致的地步！（汗）全游戏的流程也超过了一代的一倍之多，使玩家在这个暑假中再也不会有“寂寞”的感觉了。

通关后的通关记录使我们更加期待《黄 3》的发售。 ——浙江 程磊

角色:	9.5	操作性:	9
画面:	10	创意:	9
音乐:	8.5	移植度:	——
情节:	9.5	总评价:	9.5
游戏时间:30 小时左右			

快打刑事 2（ダイナマイト刑事 2）

机种:DC 厂商:SEGA 类型:ACT 媒体:GD－ROM



近来无事，从朋友那抬回一 DC，看到这款刑事 2，画面实在是太不长进了！人物建模更是粗的没法看，根本就是在浪费 DC 的机能。而且，刚刚才玩的维罗尼卡，这反差大到让人难以承受。

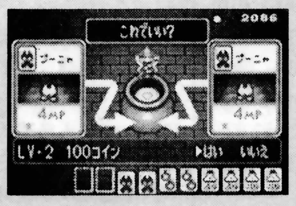
但就凭着 SEGA 四字，还是勉强按下了 START，随便选了个女主角（个人偏好）就开打了。但随之“按键的快感”油然而生，一坐就是两个小时没停手。快节奏正是 SEGA 的一贯风格。不管你爱不爱玩，只要胆敢 START，必被谋杀掉 N 小时时间。本作除了画面对不起观众以外（笑），和一代相比各方面均强化很多，必杀技更是达到了轻量级 WWF 的暴力强度，有些投技打的人头皮发麻。在系统方面，引入了加攻击力的 P 道具和加速度的 S 道具。攻击道具更是多如牛毛，除去一般的手枪机枪火箭炮等常规武器外。胡椒粉蛋糕等食品也纳入可利用行列，可谓是大杂耍。本作的世界观不再是以真实为主，加入了不少非实际的东西，除了总 BOSS 的超能力外，更出现一干怪物级的敌人，如超级章鱼怪、原始人等。而比较搞笑的地方就是敌方小兵变态的抗击打能力了，笔者就碰上过三炮火箭外加两炮原子能都没打死的普通小兵。奇哉，闯家们，别老死盯着 PS2 呀，DC 的游戏可不差到哪去。

——南昌 严俊

角色:	8	操作性:	9
画面:	6	创意:	8
音乐:	8	移植度:	8
情节:	6	总评价:	7.5
游戏时间:2 小时			

怪物之门（モンスター－ゲート）

机种:GBA 厂商:KONAMI 类型:RPG 媒体:卡带

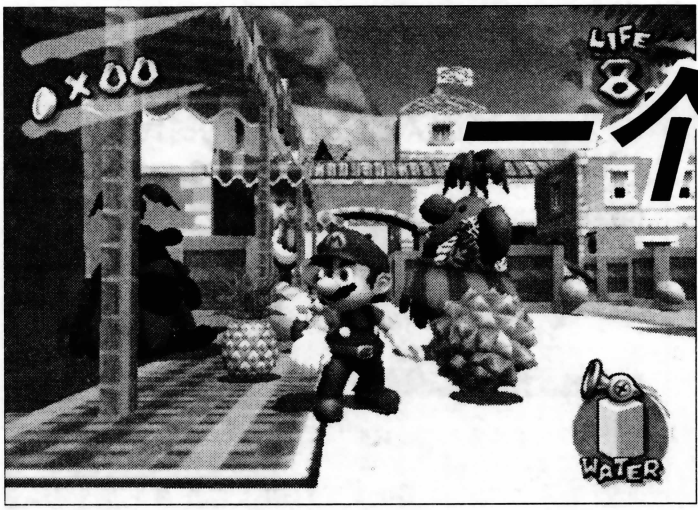


本作应属于不可思议迷宫系列的延伸作品。以迷宫系列为主框架，并集合了光明之魂 A 的特点。本作共有五种初始职业，主人公性别也可选择。并可四人联机对战。

虽然是迷宫冒险游戏，但其剧情还说过得去。主要是要赖于多达五种的职业。每个职业的故事都是不同的。也就是说要完美通关得打穿五次才行，无形中又增加了游戏的耐玩度。这也正借鉴了光明之魂 A 的地方。迷宫系列的作品历来以高难度著称，这正是游戏性的保证。但也是比较有争议的方面。本作在难度方面则是落了俗套（笑）。有易中难三档难度选择。但真玩起来不选最高难度必定索然无味。故笔者以为，这样的设定有点多余。系统方面还是迷宫系列的老样子，但也做了不少人性化的革新。比如随机断电记录和地图缩放，都是很体贴玩家的设计。另外召唤怪物仲间作战也有点新意。

本作的缺点也很明显，主要是游戏整体设计的比较单调，让人提不起太大的兴趣玩下去。其实这也是“新”作比较吃亏的地方。人家特鲁内克系列从主角到怪物都是明星级的。所以，在角色本身没有吸引力的情况下，一味的迷宫迷宫，乏味也就成为自然了。 ——南昌 严俊

角色:	6	操作性:	7
画面:	8	创意:	7
音乐:	7	移植度:	——
情节:	7	总评价:	7
游戏时间:2 小时			



一个人的游戏

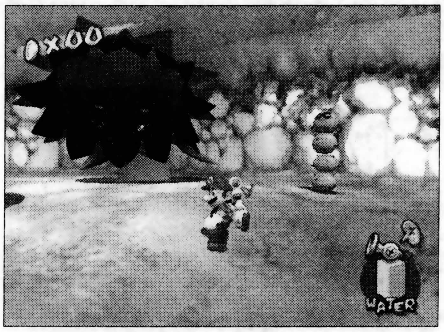
风林:现在距“MARIO SUNSHINE”发售已经三周了,相信天师也趁机在家下了苦功吧?

天师:唉,别提了。打这游戏我还真有点缺乏耐心,总想快攻硬闯,当然结果不是特别令人满意。这游戏太大了。许多地方我都感到苦手,看来不下功夫是不行的。(笑)

风林:总是练习VF当然腾不出时间来(笑)。说到我呢,虽然早早穿版,不过几乎每天都还有玩,并且都有新鲜的发现,越发的感到本作的乐趣是多方面的,绝不仅仅是“闯关”而已。想来这也是近几年玩得最投入的动作游戏呢!

天师:你已经109个SUNSHINE了,我却才56个。虽然我对“搜集”可以说是完全没有兴趣,但此作在搜集过程中却还有比较高的动作性,为此我也很头疼呢!打这游戏我常常失去信心,但时而又被精美的画面和细腻的动作以及爆笑的情节所折服。我就非常欣赏游戏中“村庄”那关,我认为那是究极,在此请允许我对NGC的性能致敬。这是个带有解谜要素的ACT游戏,我看,若非详细研究个把月是不可能对如此庞大的游戏达到“透解”的。

风林:正是!在MARIO中又找回了动作游戏的感觉,虽然前段时间的“ICO”也不错,但带给我的乐趣、持久的回忆与思考都远远不如MARIO。



在袪除了血腥、火暴、打杀的内容后(个人觉得论起最强感官刺激的动作游戏还是XB上的女神,那些怪物可真恶心啊……),终于在MARIO前体会到了动作游戏到底应该带给我什么,让我们了解什么。起初的那几天,一坐就是一天,后来对自己的耐心也颇为惊讶,没想到这么“单纯”的动作游戏还能够令我如此投入……

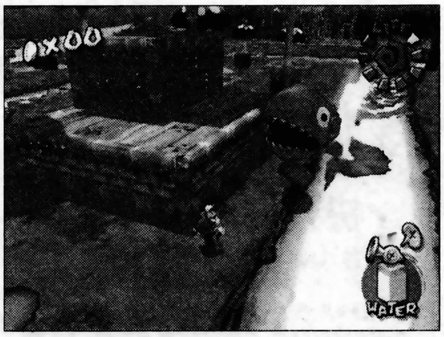
天师:是啊,这里面的奥妙还非得用心去体会才行,并非你我这样一聊,其他朋友也会喜欢上这游戏。事实上阳光玛莉也存在一些问题,比如特写情况下的视点和操作,都有问题,某些关卡的难度设定也还有欠深思。但整体上看,它比N64版更加进化一步,只是还需要完善。至于你说的I-CO,充其量算是个解谜冒险。任天堂是做ACT的行家,不过像玛莉这样的纯正ACT,其解谜要素的比重也越来越大。这里面可能有特定的考虑——ACT游戏,出路何在?总不能靠恶心火暴或是ICO那样的EASY+清纯派来维持吧?我注意到此作的剧情和全体可动物体的动作非常优秀。

风林:毕竟是大型三维游戏,一些细微之处是很难达到所谓理想的,视点问题实际在本作中已经不大,关键在于自己的调整。其实MARIO的成功之一就是不搞噱头,一切都复杂得非常“自然”,很易理解。任天堂把游戏做得非常庞大,起初会令人感到无从下手,但经过一番探索,很快就可以融入到游戏当中而难以自拔。很明显的感受就是,本作让玩家深入体会到了探索的乐趣,但这份乐趣与解谜游戏中的“找道具”可不是一码事。现在唯一比较担心的就是,现在网络游戏的发展迅猛,在十年、二十年之后,还会有这么有趣的单机游戏推出吗?

天师:其实我也不明白为什么网络游戏能火起来。先不说网络的接入等硬件问题,在我的印象中所谓网络游戏应该是在网络上进行对战或竞争的游戏。比如,我用DC上网,和日本人打梦美、打街霸。这和大家用DC上网玩PSO的意思是不一样的,PSO这种游戏与玛莉完全不同。单机游戏也有自己的乐趣,绝对不能联网,这是两种游戏体制。如果有朝一日同屏三百个玛莉一起探索,那你说这还能叫玛莉吧?因此,宫本先生说“玩家对阳光玛莉的意见,会使得任天堂更好的确立今日游戏的标准”,但这标准绝对不是网络。

风林:现在各主机都大力发展网络,尤其是XB更是将其视为救命稻草,但任天堂却在这方面迟迟没有行动,虽然PSO发售在即,但全然没有那种紧锣密鼓积极备战的感觉。

天师:除非是那些与网络相融的游戏类型,总不能让单机的游戏上网去玩吧?一定得是自然进化到网络,强行上网什么用也没有。FF11就是个例子,这种规模目前还小了点,没有百八十万人上网是不行的。任天堂没准儿还认为自己的游戏还有潜力可挖。看看阳光玛莉和目前最出色的网络游戏,那是一个级别的吗?



风林:看来任天堂还是有一定保留的。一直认为单人的动作游戏已经没落了,没有合作乐趣的游戏已经逐渐被排斥,不过从MARIO上看并不是这样。一个人依旧可以玩到不肯罢手,游戏的时间也并不短,甚至玩很多遍都不会觉得厌烦。

天师:可能是游戏的世界太大了,有打不过来之感。其实阳光玛莉一个月卖出五十万份,说明爱玩ACT的人并不少。但如果玛莉也横跨网络的话,我觉得就变成了一种媚俗的举动,那将是一个不折不扣的噱头。任天堂在没搞清楚“为什么要NET化”之前,一定不会轻易出击。因为完全没有理由。ACT游戏就是ACT游戏,没有道理上网,除非游戏转型。我还是很看好任天堂的游戏的,它正统。

风林:还是希望像MARIO这样正统的游戏还是能够有其广阔的市场吧!单机游戏会逐渐走向低谷吗?个人认为任天堂今后的行动将会给我们最准确的答案。

本栏目所登文章仅代表作者的观点,并不表示本刊一定赞同。

我的游戏十年

本人今年三十（周岁），十年前开始玩游戏，一直乐此不疲，同学朋友中被我"带坏"的也有几个。——没正形？不上进？浪费人生？——NO！LOVE THIS GAME SO MVCH！GAME FOREVER！

第一，游戏是什么？——游戏就是游戏！正如电视就是电视一样，同为消磨时间娱乐自我的工具，只是前者是集现代科技光、机、电于一身，具有互动性，因此就有着后者所没有的魅力。你闷吗？你无聊吗？你的业余生活等于零吗？抑或你正为有线电视泛滥的"垃圾"译制片和你放播完我放播的甘蔗楂似的那几部电视剧而倒尽了胃口……那么，毫无疑问的，你需要一台游戏机——先别喊，知道你是成年人！PS、DC、PS2、X－BOX……这些游戏机正是为咱们这些工作忙、压力大、进不起保龄球馆，也许下辈子也消费不起GOLF的工薪族设计的；你以为在日本消费这些东东的是小学生吗？错！大错特错！索尼的游戏站和世嘉的梦工厂都是100%的成人玩具——家庭娱乐中心是也！

首先你必须消除一切杂念，一心一意的为了玩游戏而去抱一台回家，而不是满脑子的"增加知识"、提高IQ值之类的"邪念"。游戏机的唯一价值只能是体现在它的游戏性上，这也是我们所需要的最基本也是最合理的东西！买电视就是为了看，买游戏机就是为了玩，天经地义！有些人为了图个虚荣宁肯花老鼻子钱去请台PC回来天天打"星际"，真是浪费，不可取——科学来不得半点虚伪，娱乐亦然！

这必须消除误解，以为游戏就是邻家娃娃成天打的"魂斗罗"、"碰铃铛"之类。要知道现在已经是2002年，当今主流游戏机上的大作几乎都是成人版！本人坚持认为CAPCOM的"生化危机"系列和SQUARE的"寄生前夜"系列都是极不适合小孩玩的成人游戏，包括"最终幻想"的Ⅶ＆Ⅷ都是不折不扣的成人情愫。国内极不正规的游戏市场并未形成任何的年龄区划制度，让一个孩子经历几十小时的游戏去体验他们所不能理解的情节、接受不该接受的刺激是有害的！相当一部分的游戏当然能伤害孩子，因为根本就不是给孩子玩的嘛！这一点从包装上的警告到游戏片头的提示（如"生化系列"）均明确无二，只是我们这里还弥漫着"小孩儿才玩游戏"的落后思想，才让那些本该娱乐你我的软件成了娃娃们的专有……唉！

还有，就是要十分的投入。成天只知道忙着工作，熟不知也应该忙着玩呀，不然买它做甚！只有全身心的投入你才会体验到它的美妙、它的乐趣、它的无穷无尽与奇幻多彩……怎么，怎么，你又在叫浪费太多光阴虚度人生吗？唉，我就知道你还是不会生活！让我来教你：假日里约几个同事（有可能的话拉上上司）到家里来共玩KONAMI的"足球"或"篮球"，或是开把赛车（R4）、跳跳DDR，保你在单位的人气指数直冲云霄——这对于不善交际的你岂不是千金难买？茶余饭后，百无聊赖之时和老婆孩子共战"街霸方块"，打打"泡泡龙4"，那种天伦之乐岂是言语所能表达，这对于疏于妻子交流，没时间与儿子沟通的你难道不是弥足珍贵？就是这样，玩游戏本来就是件红火事，只要你能充分巧妙的把它多人共乐的协作加对抗的特性发挥出来（"炸弹人"最多可支持8个同时游戏），你就会发现自己无形中拥有了一个与人交际的秘密"公关武器"，在不经意中它会助你一臂之力呢——别撇嘴，想想你平时为了和人拉关系入酒肉声色之地的所作所为也实在高雅不到哪儿去……

第二，玩游戏要花很多钱吗？是的，如果你一不小心爱上了它，碰巧你又是个占有欲很强的人，那你会死得很惨！——先别急，快别向我丢臭鸡蛋，等我给你一个破解方法。本人游戏十年，早期的MD（FC属"娃娃机"，不提它）、SFC、卡带奇贵，如今的PS、DC原版盘更是价钱高的毫无天理，但本人还是玩遍了几乎全部的经典之作，何故？放开胸怀，改独占为公诸同好——交换法宝是也。一方面要善于和店主搞好关系，由脸熟到交情由交情到信任，这样你去换节目时就方便多了：本人换节目时不但店主从不挑剔差价（悬殊者例外），而且手续费5元/次（生客10元），十分划算。再教你一招，想要与店主套瓷不在乎消费的数额而在于次数。你最好固定一家店后隔三岔五去一回，哪怕只买节电池也无妨，关键是露脸率要高；还有要主动搭讪，介绍自己力图给对方留下较深印象。只要最初的"磨合期"一过你就可坐收其利了。另一方面与周围玩友的交换也很重要，这里要强调坚守信义，对低龄玩家尤为重要。哈哈，"游戏人生"也是要注意"游戏品行"的哟！"

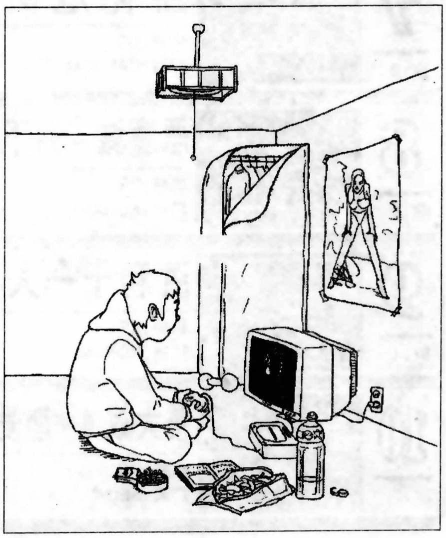
第三，游戏有害吗？YES！游戏玩久了会伤身体，玩迷了会耽误工作学习，玩错了会走火入魔，误入歧途！——可怕，好可怕，你是要杀了我吧，看你那恨不得拧断我脖子的凶样！且慢，你不觉得把以上几条换成看电视同样合适吗？打台球呢？下围棋呢？噢，原来如此，做为一种娱乐方式它潜在的危害并未超出其它任何一种娱乐！当然，任何东西都有好坏之分，电影有经典大片，也有黄色小电影；书有名著传世也有非法出版物。相信随着市场的规范和法规的健全，极少数的坏游戏终会自生自灭。另一方面，所谓酒不醉人人自醉，电视上每每出现有关"电子鸦片"荼毒青少年之类的报道时总是跟着一大堆有关该青（少）年在生理、心理、学业或家庭生活中所遇到的种种问题，我看这才是问题的关键。对于一个厌世，消沉的人来说游戏的虚拟世界无疑是逃避现实的最佳选择；然而试想如果禁绝了游戏其人就回归现实了吗？恐怕未必。酒馆、录像厅、通宵电影、舞厅……这个世界要找个地方颓废不成问题。本人无意于大谈社会问题，只是让大家想一想：外因只有通过内因才能起作用，一味的过分夸大游戏的负面效应是不合适的，也无益于问题的解决。游戏并不能主动、直接的伤害我们，娱乐产品不是阿富汗公路边的地雷，《泰坦尼克》不是，《最终幻想》也不是！

综上所述，游戏就是游戏，也只能是游戏罢了。充满乐趣，媚俗妖艳，登上了大雅之堂却也说不尽道不完。电软砥励八年，辛苦经营；众编年韶才高，忽为独创，用心良苦，其为玩友知之？本人珍藏有95的电软，时时把玩，回味良多。

我也冒叫一声，游戏一万年也打不倒，从"过家家"到"最终幻想"，因为它是一门艺术！

有人爱养花，有人爱抱狗，我爱玩游戏，很正常、很平常。

——文/刘雪军



中国电玩榜

2002年第9期(统计时间2002年7月1日~31日)

本期重点:
1、内容压缩,节约版面,奉献精华,权威依旧!
2、统计截止共收到有效选票3500张!

家用游戏当月排行榜·TOP 30

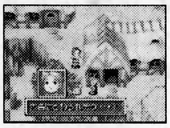
1 前:1



最终幻想 8 (计票:800)

机种:PS 类型:RPG
厂商:SQUARE 其他:系列销量最大

2 前:2



黄金太阳 (计票:777)

机种:GBA 类型:RPG
厂商:NINTENDO 其他:第2作业已发售

3 前:3



最终幻想 10 (计票:680)

机种:PS2 类型:RPG
厂商:SQUARE 其他:——

4 前:4



莎木 Ⅱ (计票:649)

机种:DC 类型:FREE
厂商:SEGA 其他:10万本

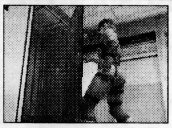
5 前:5



恶魔城~月之轮回 (计票:534)

机种:GBA 类型:ACT
厂商:KONAMI 其他:GBA必备卡

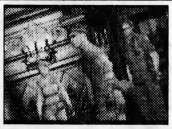
6 前:6



合金装备 索利德 2 (计票:425)

机种:PS2 类型:ACT
厂商:KONAMI 其他:——

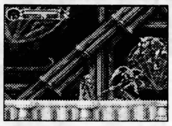
7 前:9



生化危机 (计票:380)

机种:GC 类型:AVG
厂商:CAPCOM 其他:——

8 前:8



恶魔城~月下夜想曲 (计票:379)

机种:PS 类型:ACT
厂商:KONAMI 其他:——

9 前:11



胜利十一人 2000 (计票:303)

机种:PS 类型:SPG
厂商:KONAMI 其他:——

10 前:7



樱大战 4~恋爱吧少女 (计票:300)

机种:DC 类型:SLG
厂商:SEGA 其他:PS2版即将发售

序	昔	游戏名称	计票
11	新	恶魔城~白夜的协奏曲 (GBA、KONAMI、ACT)	277
12	13	最终幻想 9 (PS、SQUARE、RPG)	249
13	10	生化危机 3 (PS、CAPCOM、AVG)	248
14	12	鬼武者 2 (PS2、CAPCOM、AVG)	240
15	15	王国之心 (PS2、SQUARE、A·RPG)	233
16	17	胜利十一人 6 (PS2、KONAMI、SPG)	207
17	再	ICO (PS2、SCEI、ACT)	182
18	14	莎木 一章·横须贺 (DC、SEGA、FREE)	177
19	16	口袋妖怪 金银 (GB、NINTENDO、RPG)	173
20	28	胜利十一人 2002 (PS、KONAMI、SPG)	169
21	20	合金装备·索利德 (PS、KONAMI、AVG)	168
22	22	永恒传说 (PS、NAMCO、RPG)	165
23	23	真三国无双 2 (PS2、KOEI、ACT)	154
24	21	樱大战 3~巴黎的燃情岁月 (DC、SEGA、AVG)	154
25	18	格兰蒂亚 2 (DC、GAME ARTS、RPG)	150
26	24	最终幻想 7 (PS、SQUARE、RPG)	147
27	再	光明之魂 (GBA、SEGA、ARPG)	144
28	29	寄生前夜 2 (PS、SQUARE、AVG)	139
29	25	生化危机 2 (PS、CAPCOM、AVG)	131
30	27	生化危机 代号:维罗尼卡 (DC、CAPCOM、AVG)	127

新老交替,排行榜渐现活力



在上期有出色表现的生化危机本期再跳两个位子,来到第7。虽然并不是人人有GC,但大家对BIO系列的喜爱与支持都是显而易见的。随着11月21日的临近,相信以大阵容出击的BIO0也一定会在榜上绽放光彩。

恶魔城新作本期也一下升到第11名,除此以外,ICO、光明的"归队"也都给榜单再现了一丝生气。希望下期黄金太阳的表现能好一些,把第一的宝座拿下吧!

填写选票的注意事项: A.不要在选票中填写未发售的游戏,否则选票无效;B.依据本刊译名填写游戏名称,热门游戏名称可直接参考本刊"排行榜";C.一定要在选票上按规格填写清楚真实姓名、地址和邮编。

日本家用机新作期待排行榜

序	昔	游戏名称	计票	序	昔	游戏名称	计票
1	2	塞尔达传说 GC 机种:GC 厂商:NINTENDO 类型:A·RPG 发售日:2002 年 12 月预定	1636	6	10	超级机器人大战 R 机种:GBA 厂商:BANRPESTO 类型:SRPG 发售日:2002 年 8 月 2 日	725
2	3	星海传说 3~时光尽头 机种:PS2 厂商:ENIX 类型:RPG 发售日:未定	1539	7	新	魔颤 2 机种:PS2 厂商:CAPCOM 类型:ACT 发售日:2002 年冬	700
3	4	生化危机 0 机种:GC 厂商:CAPCOM 类型:AVG 发售日:2002 年 11 月 21 日	1495	8	新	梦幻之星在线 1&2 机种:GC 厂商:SEGA 类型:RPG 发售日:2002 年 9 月 12 日	510
4	新	机动战士高达战记 机种:PS2 厂商:BANDAI 类型:SLG 发售日:2002 年 8 月 1 日	792	9	再	最终幻想 Ⅲ 机种:WS 厂商:SQUARE 类型:RPG 发售日:发售日未定	454
5	6	宿命传说 2 机种:PS2 厂商:NAMCO 类型:RPG 发售日:2002 年冬季预定	742	10	9	生化危机 4 机种:GC 厂商:CAPCOM 类型:AVG 发售日:未定	440

日本家用机软件月间销售排行榜

序	游戏名称	销量	序	游戏名称	销量
1	.hack//感染扩大 Vol.1 机种:PS2 厂商:BANDAI 类型:ACT 发售日:2002 年 6 月 20 日	153236 总:153236	6	剑豪 2 机种:PS2 厂商:GENKI 类型:ACT 发售日:2002 年 6 月 27 日	106682 总:106682
2	胜利十一人 6 机种:PS2 厂商:KONAMI 类型:SPG 发售日:2002 年 4 月 25 日	137776 总:1002735	7	ONE PIECE 幻之冒险记 机种:GB 厂商:BANDAI 类型:RPG 发售日:2002 年 6 月 28 日	89297 总:89297
3	黄金太阳 2~失去的时代 机种:GBA 厂商:NINTENDO 类型:RPG 发售日:2002 年 6 月 28 日	129421 总:129421	8	优迪的工作室 机种:PS2 厂商:QUEST 类型:SLG 发售日:2002 年 6 月 27 日	47054 总:47054
4	游戏王 7~决斗都市传说 机种:GBA 厂商:KONAMI 类型:RPG 发售日:2002 年 7 月 4 日	128343 总:128343	9	武装生存者 3~恐龙危机 机种:PS2 厂商:CAPCOM 类型:ACT 发售日:2002 年 6 月 27 日	45955 总:45955
5	波波罗克罗依斯·初次冒险 机种:PS2 厂商:SCEI 类型:RPG 发售日:2002 年 6 月 20 日	125752 总:125752	10	数码怪兽 3 机种:PS 厂商:BANDAI 类型:RPG 发售日:2002 年 7 月 4 日	35465 总:35465

日本街机游戏最新排行榜

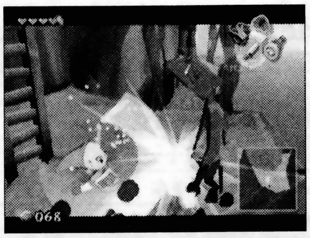
游戏名称(基板、厂商、类型)		得票
德比赛马俱乐部 2	(NAOMI、SEGA、SLG)	27734
VR 战士 4	(NAOMI2、SEGA、FTG)	21450
头文字 D	(NAOMI、SEGA、RAC)	20862
太鼓的达人 3	(SYSTEM12、NAMCO、音乐)	16621
罪恶工具 XX	(NAOMI、SAMMY、FTG)	15329
机动战士高达~联邦对吉翁	(NAOMI、CAPCOM、ACT)	14558
VR 射手 3	(NAOMI2、SEGA、SPG)	9400
铁拳 4	(SYSTEM246、NAMCO、FTG)	8137
火热棒球 2002	(SYSTEM246、NAMCO、SPG)	8026
午夜湾岸	(SYSTEM246、NAMCO、RAC)	7247

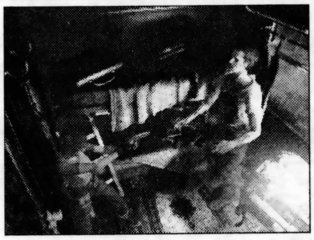
欧美(美国)家用机游戏最新排行榜

游戏名称(机种、厂商、类型)	
荣誉勋章·前线	(PS2、EA、STG)
蜘蛛人·电影	(GC、LUCASARTS、STG)
横行霸道 3	(PS2、TAKE2、ACT)
魔兽争霸 3	(PC、BLIZZARD、RPG)
NEVERWINTER NIGHTS	(PC、INFOGRAMES、RPG)
V 拉力 3	(GBA、ATARI、RAC)
扣杀球场锦标赛	(PS2、NAMCO、SPG)
2002 FIFA 世界杯	(PS2/XB/GC、EA、SPG)
老虎伍兹高尔夫 2002	(PS2、EA、SPG)
007 AGENT UNDER FIRE	(GC、EA、STG)

"超级阳光马里奥"已经发售了,她的推出,意味着期待榜的坐次又将发生变化。不出所料,"赛尔达传说"光荣继位。本次期待榜中杀入几个新面孔,一是"机动战士高达战记",由于截稿时间问题,本作已经发售,不过相信其定会是近期的焦点所在;二是 GC 上推迟发售的"PSO 前传",本来风林已经准备好买回家体验四人同乐的,没想到推迟了……索性时间不长,再忍忍吧……另外,已经推出无望的"最终幻想 3"竟然仍旧停留在前 10 内,看来 WS 迷还真不少。

在来看销量榜。"胜利十一人 6"稳稳踏破百万大关,势头仍旧无减,看来热卖还会持续一阵子。其他作品方面,基本上没有太令人惊喜的成绩,平平。相信下期开始进入暑期大战会精彩的表现。







本期参与"中国电玩榜"的 50 名幸运读者名单

中奖者由电脑随机抽出,凡参加"中国电玩榜",均可能得到每月不同的纪念奖品,更有可能获得年度的大奖。

广西桂林	郑义锋	江苏南京	汪宁	安徽蚌埠	沈振	吉林四平	刘闯	上海虹口	刘海松
广东英德	曾伟恒	重庆江北	颜跃	山东潍坊	陈榕	山东淄博	高磊	广西柳州	黄强
北京大兴	纪涛	浙江杭州	俞云刚	山东潍坊	熊伟	江苏徐州	苏海然	广西柳州	农永华
上海徐汇	陆志伟	广西南宁	卢彦君	山东淄博	徐凯	吉林长春	钟亮	广西柳州	冯科
广西南宁	黄奕珵	广西凭祥	李文俊	河南郑州	马国森	广东广州	葛卿	广西柳州	兰硕
广西宜州	姚远洋	广东湛江	林励坤	北京武警	闫冬	江苏苏州	俞振康	吉林农安	杨事达
广东阳江	岑文峰	河北唐山	王鑫	辽宁沈阳	刘斌	吉林敦化	肖立群	广西平南	欧志刚
广西桂平	黄宽	广西贵港	易修元	江苏南京	康建伟	江苏常州	芮开	北京政大	吴煜
江苏无锡	顾锦钧	云南昆明	吴新宇	山东青岛	曲君毅	北京清河	马宁	上海延安	李翔
上海黄浦	陈骏	福建石狮	郑福清	甘肃兰州	贺延	黑龙江黑河	李坤	辽宁大学	高楠

2002年9月新作发售情况表

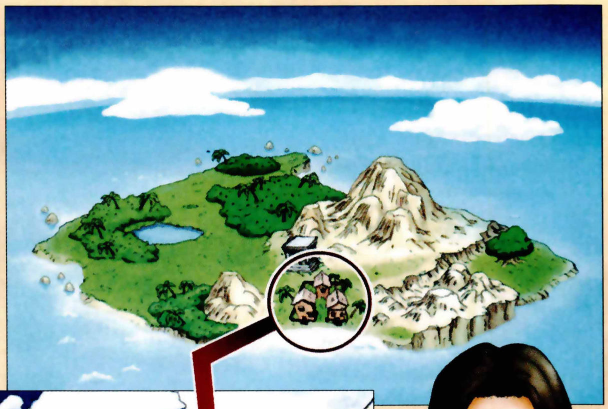
中文译名	日文原名	类型	厂商	发售日
PLAYSTATION				
皮诺比大冒险	ピノビィ-の大冒険	ACT	HUDSON	9月5日
数码童话书 Vol.1 桃太郎	デジタルえほん Vol.1いまどきのももたろう	ETC	SMILE SOFT	9月12日
数码童话书 Vol.2 竹子公主	デジタルえほん Vol.2いまどきのかぐやひめ	ETC	SMILE SOFT	9月12日
数码童话书 Vol.3 猴子与螃蟹	デジタルえほん Vol.3いまどきのさるかに	ETC	SMILE SOFT	9月12日
数码童话书 Vol.4 开花爷爷	デジタルえほん Vol.4いまどきのはなさかじいさん	ETC	SMILE SOFT	9月12日
数码童话书 Vol.5 浦岛太郎	デジタルえほん Vol.5いまどきのうらしまたろう	ETC	SMILE SOFT	9月12日
剑芒罗曼史2	ロマンスは剣の輝きⅡ银の虹をさがして	RPG	角川书店	9月19日
汤姆与杰瑞	トムとジェリ-インハウストラップ	ACT	SUCCESS	9月19日
网球王子~SWEAT＆TEARS	テニスの王子梓~SWEAT＆TEARS~	SLG	KONAMI	9月
PLAYSTATION 2				
合金装备2~资料篇	メタルギアソリッド2サンズ・オブ・リバテイ(MEGA HITS!)	ACT	KONAMI	9月12日
18轮大拖车	18WHEELER(18ホイ-ラ-)	RAC	SEGA	9月12日
EXTREME G3	エクストリ-ムG3	RAC	ACCLAIM	9月12日
全明星棒球2003	オ-ルスタ-ベ-スボ-ル2003	SPG	ACCLAIM	9月12日
.hack//恶性变异 Vol.2	.hack//恶性变异 Vol.2	AVG	BANDAI	9月19日
漫画英雄VS.卡普空2	マ-ヴルVS.カプコン2ニュ-エイジオブヒ-ロ-ズ	FTG	CAPCOM	9月19日
J联盟足球胜利十一人6	Jリ-グウイニングイレブン6	SPG	KONAMI	9月19日
GRAND HEAT 赛车	グランドヒ-ト	RAC	SEGA	9月19日
超级泡泡龙2	ス-パ-パズルボブル2	PUZ	TAITO	9月19日
法拉利F355挑战赛	Ferrari F355 challenge(フエラ-リF355チヤレンジ)	RAC	SEGA	9月26日
小甜甜布兰妮 劲舞告白	ブリトニ-ズダンスビ-ト	ETC	SEGA	9月26日
DREAMCAST				
斑鸠IKARUGA	斑鸠IKARUGA	STG	TREASURE	9月5日
我和我的夏天	ボクと、ボクらの夏	AVG	KID	9月26日
XBOX				
世嘉GT2002	セガGT2002	RAC	SEGA	9月12日
漫画英雄VS.卡普空2	マ-ヴルVS.カプコン2ニュ-エイジオブヒ-ロ-ズ	FTG	CAPCOM	9月19日
GRAND HEAT 赛车	グランドヒ-ト	RAC	SEGA	9月19日
永世名人Ⅵ	永世名人Ⅵ	TAB	KONAMI	9月26日
极限追捕	マキシマムチェイス	ACT	MICROSOFT	9月26日
NINTENDO GAMECUBE				
超级狂热摔角	レッスルマニアX8(エイティ-ン)	SPG	X	9月6日
18轮大拖车	18WHEELER(18ホイ-ラ-)	RAC	SEGA	9月12日
梦幻之星在线合集	ファンタシ-スタ-オンラインエピソ-ド1＆2	RPG	SEGA	9月12日
梦幻之星在线合集(附MODEM套装)	ファンタシ-スタ-オンラインエピソ-ド1＆2モデムアダプタセット	RPG	SEGA	9月12日
迪斯尼体育:花样滑板	ディズニ-スポ-ツ:スケ-トボ-デイング	SPG	KONAMI	9月19日
GRAND HEAT 赛车	グランドヒ-ト	RAC	SEGA	9月19日
永世名人Ⅵ	永世名人Ⅵ	TAB	KONAMI	9月26日
世嘉爆烈足球	セガサッカ-スラム	SPG	SEGA	9月26日
疯狂解谜方块	エッグマニアつかんてまわして!どつすんばず~る!!	PUZ	KEMCO	9月27日
星际火狐大冒险	スタ-フォックスアドベンチヤ-	AVG	NINTENDO	9月
天使之翼~黄金世代的挑战~	キャプテン翼~黄金世代の挑战~	SPG	KONAMI	9月
GAMEBOY ADVANCE				
J联盟创造职业球会A	J.L.EAGUEプロサッカ-クラブをつくろう!アドバンス	SLG	SEGA	9月5日
传说的斯塔菲	传说のスタフィ-	ACT	NINTENDO	9月6日
无敌铁枪	メタルガン・スリンガ-	STG	ATMARK	9月27日
超级玛莉Advance3~耀奇岛	ス-パ-マリオアドバンス3(反题)	ACT	NINTENDO	9月
武士的成长~樱国冒险	サムライエボリュ-ション櫻国ガイスト	RPG	ENIX	9月

注:以上发售表的统计时间为8月15日,表中游戏的发售日有变动的可能性。 编译/宇部



新特奇科技有限公司
Sintax Technology Ltd.
新卡推介
诚征
全国各地区代理经销商
游戏软件合作开发或策略结盟
联系专线：13827008331陈小姐
E-mail ：Sintax@163.com
（空中扑敌）
险情指数：10
敌物凶狠狡诈，对主角构成了很大的威胁，所以头脑要清醒，保持冷静，急中生智，这样才能玩得更出色。
（游戏特色）
此游戏为关卡冒险类游戏格斗场面也较为激烈刺激玩家可以过足你的游戏瘾
第二部
哈利小子
密室之秘
全彩中文
（数码暴龙）
勇敢可爱的他是正义的化身，不畏恶魔，斗争到底。他吃到某些宝物会拥有不同的能力及状态，极具趣味性
（攻击方法）
在攻击敌物时，按键要连贯，如按住前进键不放，再连续按＋B键，就可以一边攻击。
数码暴龙7
魔界历险
COPYRIGHT © DESIGN BY BBD
（万箭穿心）
黄忠的"万箭穿心"更是威力无比，杀伤力强，当遇到强敌时，黄忠一拉强弓，连续发出无数的利箭，箭箭穿心，此招一出一招必杀。
（猛虎咆哮）
张飞此招如雷灌耳，威振动山河，一出招，敌人必振飞出去，真乃气势磅礴无愧为"猛虎咆哮"
真·三国无双
全彩中文
（指环王）
中土世界的第二纪元尚未结束，在精灵王吉尔加拉德的号召下，和努曼诺尔人的伊兰迪尔携手，组成了人类与精灵的最后同盟，经过激烈的战争后，最后索伦还是遭遇了败亡，伊兰迪尔的继承人利用圣剑的碎片砍断了索伦的手指并且将魔戒占为已有。
（神箭手）
百发百中的神箭手可以说是指环王中最受欢迎的角色
指环王2
全彩中文
（主角人物）
病毒安推毁世界，甚至去搞乱远古的神话世界，勇敢的小太极和大龙他们决定穿越去拯救被打乱的远古的神话世界。
世界，把歷史人物
[taichi03] 小太极
按B可变成圆球，能过狭窄的信道按B后，B按住不放在按—或—可滚动
小太极
神话历险
全彩中文
（机器人能力介绍）
变形：改变机器人的外型与能力。
修理：恢复我方机器人的HP。
补给：恢复我方机器人的HP、EN、武器弹数
（机器人能力介绍）
机器人的名字
机器人HP、EN
机器人损毁时修复所需资金
运动：机器人的回避能力，使敌人命中力降低
机器人大战X 2002
本產品適用于GBC/A系列主機
（跳跃）
在T柱 悬崖跳跃时一定要把握好浮板的升降度，然后再控制跳跃的高度。
（游戏特色）
在本游戏中，玩家可以进行自由选关，同时按住选择 键与方向下方键即可。
大金刚5
超時空之旅
全彩中文
（光剑介绍）
光剑是一件非常有用的武器，它不但可以进攻，还能把敌人的攻击反射回去一把点亮的光剑往往可以结束一场冲突。
（天行者阿纳）
阿纳金基本的攻击方式是光剑近距离对敌物劈砍，他的出现将永远改变原力的平衡。
星球大战2
克隆人战役
全彩中文
GBA-TV转换器
GB侵略者2 13合1 GAMECOLOR 金手指
让你玩得更轻松！
掌视通
用电视玩随身游戏机
震撼 音响效果
逼真 超大画面
连接电视机，可简单取下不影响携带性
十三种强大功能 尽显金手指本色
金手指
中文版
1 自动适应 GB GBC
2 自动识别游戏卡带
3 内建强大的密码库供选择
4 可以慢动作运行
5 可手动输入自选密码
6 内部有三个独立的扩展存储区可同时存放三个游戏的记忆
7 内有暂停功能
8 可兼用 GAME SHARK 密码
9 可转录游戏卡的记忆
10 游戏名称中文显示
11 操作简单，运行稳定，存储可靠
12 可接 GBA 主机玩 GB 或 GBC 卡
13 内建有：（RPG 中文版）
金口袋 银口袋 口袋怪兽－水晶
口袋怪兽－钻石 口袋怪兽－翡翠
怪兽策略 纹章传说 孤岛冒险 2...以上最新单卡的密码，其它金手指则不可能有此丰富的内容
邮购地址：中山市东区邮局专用信箱A082号 邮 编：528403 新特奇发行部收（免邮资）
以上彩色中文GBC系列游戏邮购价60元，掌视通250元，金手指50元。GBC游戏的英/德/泰/西班牙/葡萄牙文等各种版本将陆续发行







莱奈

儿子波波罗突然昏迷，莱奈急得慌了手脚，不过她很快就恢复了镇定，守护在儿子身边悉心的照料他。

特鲁内克大冒险3

PS2	厂商：CHUNSOFT	发售日：2002预定	
	类型：RPG	价格：未定	其他：——



波波罗

也许是因为前作中邪恶魔箱的诅咒，这次的考验降临在了波波罗的身上。玩家能够帮助他平安苏醒吗？

伊奈丝将协助特鲁内克冒险！

在巴利纳波族长的建议下，特鲁内克决定立即前往村子北方的洞窟。族长担心特鲁内克的安危，于是派遣伊奈丝协助他进行冒险。就这样，这次带有伙伴的大冒险真正拉开了帷幕……（这也是特鲁内克先生与伙伴一同踏上冒险之旅）



据族长说，如果能够穿越洞窟，就能找到使波波罗苏醒的人。但是洞窟中布满机关和怪兽，特鲁内克的使命任重道远。



冒险之前，先从村民口中多收集情报。



在陌生地方当然需要伙伴的帮助，朋友多多益善嘛。

PLAYBACK HISTORY 1

大家一起比较一下《特鲁内克》系列中出现的各项数字的关系

	特鲁内克1	特鲁内克2
洞穴数	3	13
最深层	99	99
祭坛	9	19
怪兽	32	132
武具	14	46
物品	67	154

从敌人、迷宫和道具的数量上进行比较，你就会了解到《特鲁内克》系列惊人的进化速度。如果有兴趣的话，大家可猜猜3代中会强化到何种程度。



迷宫最深层数虽然相同，但是其他的数字全都增加了几倍。



1代中武器和防具各有7种，而在2代中增加到了3倍以上。

旅途起点·在巴利纳波岛上登场的三位角色

在这里为大家介绍一下巴利纳波岛上的3位主要角色。伊奈丝和罗萨是孪生姐弟，他们是巴利纳波族长的孙女和孙子。游戏中没有交代伊奈丝和罗萨父母的情况，我们推测他们将会是掌握故事关键的人物。下面就让我们看看这３位在游戏中扮演重要角色的人物吧。



族长亲切地接待了漂流到岛上的特鲁内克一家人。他的忠告非常重要，千万要仔细听清楚。



巴利纳波的美人
协助特鲁内克进行冒险



伊奈丝

伊奈丝不仅善良温柔值得信赖，而且容貌十分抢眼，是个气质出众的女孩子。她和弟弟罗萨不同，伊奈丝非常听巴利纳波族长的话。

巴利纳波族长

巴利纳波族长身上充满了神秘感，他的年龄在70-80岁左右。看样子对孙子罗萨伤透了脑筋。

神秘威严的巴利纳波族长
拥有丰富知识的白发老人



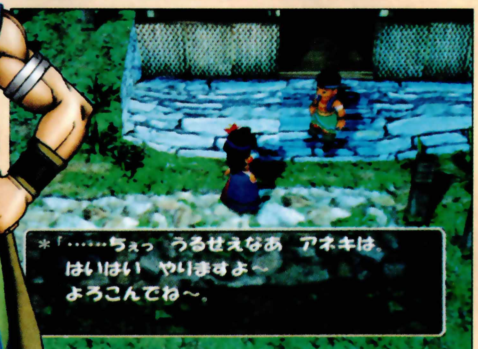
人不可貌相，伊奈丝可是一位好战的少女

伊奈丝擅长腿功，而且会咏唱魔法。想不到如此美貌的姑娘竟然是战斗中不可多得的好手。

罗萨

与姐姐不同，他从来不肯乖乖地听爷爷的话。天生讨厌学习和麻烦的事情，表面上随心所欲，目中无人，但是内心深处最最尊敬的人就是爷爷和姐姐。







由于疏于学习，缺乏知识，族长没有将辅助特鲁内克冒险的任务交给罗萨。他能够证明自己的能力吗？

缺乏知识经验就无法冒险
难道罗萨还难以肩负重任

来自开发小组的声音
关于辅助角色的最新系统是——

这次制作组终于公布了《特鲁内克》系列中首次登场的辅助角色的情报！我就此采访了监制长畑先生。和特鲁内克一同冒险的究竟是什么样的角色呢？

——请问这次登场的伊奈丝是什么样的角色？

长畑 从故事情节上讲，她将和特鲁内克一同进行冒险。不过伊奈丝拥有各种特殊能力，可以为冒险提供很大的帮助。这次游戏从序盘开始就会以2个人的队伍行动。

——如果没有辅助角色，有些迷宫是不是很难攻克？

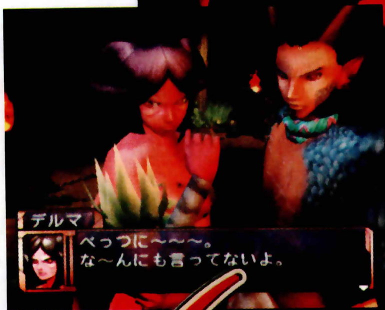
长畑 目前游戏正在调整之中。这次我们的想法是把故事情节和迷宫中的冒险融合起来，通过与迷宫之外的人物一同冒险，让游戏者感受到两者是一个整体。



通过与辅助角色共同冒险，游戏者将更加深切的体会到游戏的乐趣。

人与魔族





PS2	厂商：SCEJ		发售日：2002年冬
	类型：RPG	价格：未定	其他：——

ArcTheLad アークザラッド 精灵的黄昏

号称“画面与音效的RPG”——《妖精战士》自从在PS上登场之后，今年终于迎来了系列第4作《精灵的黄昏》。这次我们将为大家介绍故事中重要的第三方势力——魔族以及其中的主要角色。



妖精战士的势力分布逐渐明朗

在3代《妖精战士》中，有两股势力与故事情节保持着非常密切的联系。首先是本刊上期介绍的迪尔兹巴尔德帝国，这个帝国在皇帝达卡姆的统帅下企图利用精灵石的力量征服世界。另一股势力则是与人类划分疆界互不往来的魔族，他们同样需要精灵石的力量。这两股势力围绕着精灵石不断发生争端。那么卡格等人在两大势力的夹缝中将如何推动故事发展呢……就让我们拭目以待吧！



作为帝国势力以外的小国，能够对抗帝国和魔族的进攻吗？



为了垄断精灵石向各国发动侵略。



对魔族而言，精灵石是魔力的源泉，他们与帝国之间的冲突恐怕在所难免！在下文中我们将详细介绍魔族的情况。

达克与他的关系是？与情节息息相关的魔族居民们



在故事中，因为魔族由怪兽诞生而来，所以各种族之间的形态差距很大。他们拥有弱肉强食的天性，各个种族之间战火连绵，与人类生活在相互隔绝的世界之中。但是，魔族也拥有不亚于人类的智能以及丰富的感情。因此，他们会以魔族的独有方式看待事物做出自己的抉择，而他们的行为也一样会创造感人的剧情。

毫无疑问，魔族的角色们将会成为故事情节的另一条主线，与卡格等人一起为《妖精战士》的故事锦上添花。



在游戏中会见到卡格、玛尔等主要角色和魔族的战斗场景，这些镜头值得玩家关注。

「我只需要力量，我要用战斗和憎恨拯救魔族世界，这是我的职责！」

多拉格族的勇士温德尔夫之子，为了拯救战火连绵不断的魔族，决意用武力统一魔族成为乱世霸王。但是现在被基德戴上了“诅咒的项圈”，被其作为仆人呼来唤去。



达克不仅可以使用魔法，掌中的宝剑更是令人胆寒。

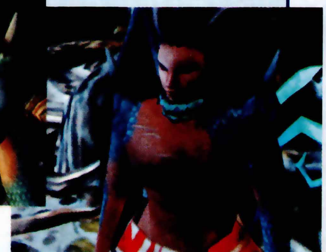
达　克

拥有两种形态的达克

仔细看看画面中的图片，你可以发现达克有2种形态，一种是张开翅膀的模样，另一种是身穿盔甲的武士模样。穿着盔甲的达克身上找不到项圈，难道说他有什么方法能够从基德的诅咒中逃脱吗？



胸前的伤疤是战斗留下的，还是遭受基德虐待的印记呢？

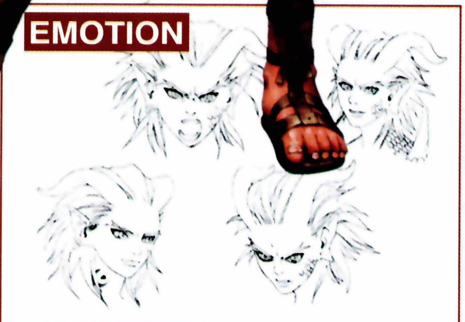


上图中的达克身穿盔甲，脖子上取下了项圈。莫非翅膀可以收进盔甲里？

他也是圣柜精灵的继承者之一吗？

也许是因为过于严酷的生活和悲惨的幼年遭遇，身为魔族的达克非常不善于表达温柔的一面。与历代的主人公相同，达克也拥有与亚克相似的名字……也许他也和卡格一样，是担负剧情发展的核心角色？

EMOTION







达克与卡格、莉丽娅似乎存在相当直接的关联。

充满温情的一面





达克在隐蔽的小屋中救下了怪兽，莫非他拥有魔族所不具备的善良温柔的一面？

温德尔夫



达克的父亲，年仅24岁就客死异乡。生前是多拉格族的族长，身为魔族数一数二的勇士受到臣民的传颂。他认为魔族与人类的战斗没有意义，心中似乎更加担心魔族的未来。虽然他的主张没有得到族人的认同，但是却被达克所继承。

「这样下去魔族必将全部灭亡。我们都将受到伤害和痛苦的洗礼，直至最后的死亡与灭绝。」

基德

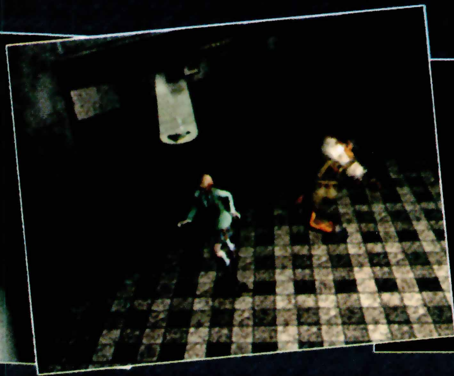
表面上是养育达克长大的亲人，其实却是利用诅咒项圈操纵达克的老妖婆。目前还不清楚她领养达克的前因后果。达克究竟如何才能从这个贪婪、恶毒、刻薄的老太婆的魔手中逃脱呢？让我们一起为他祈祷吧。



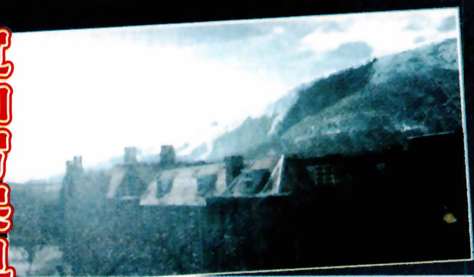
外表像个大青蛙，看来与达克属于不同的种族。



「我把你喂养成人，可不是为了那种所谓的高尚情感！」


宛如写实电影般的恐怖冒险向你展示血淋淋的诡异







想体验纠缠不休的敌人步步逼近时的那种恐怖吗？钟楼的最新作将把你带进匪夷所思的世界！

CLOCK TOWER 3

钟楼3

PS2	厂商：CAPCOM		发售日：2002年秋
	类型：AVG	价格：未定	监制：深作欣二

恐怖游戏著作的最新篇！

著名恐怖游戏“钟楼”系列在90年代博得了玩家的好评。这次我们为大家介绍的系列最新作《钟楼3》的制作阵容十分强大。游戏由开发《生化危机》系列的CAPCOM公司负责，而制作监督则由日本影坛的巨匠——电影《BATTLE ROYALE》的导演深作欣二担任，两者的合作堪称梦幻组合。

《钟楼3》的角色、故事情节，甚至游戏系统都将摒弃系列的传统，焕然一新，充分体现以个性独特、大胆泼辣而著称的鬼才导演深作欣二先生的作风。

只是这样一来，我们似乎想不出游戏的玩法是什么样子了，不过看看如此强大的制作班底，玩家有理由相信“钟楼”的故事将重新开始。下面就请各位跟随我们一起看看游戏的片头动画以及故事背景。

少女孤独的战斗即将拉开帷幕!!

←↓在开场动画中，我们可以看到故事主人公娅丽莎独自走回寄宿公馆。镜头切换后，一个神秘的黑暗绅士一步步逼近燃起熊熊烈火的公馆……在火光之中，一座巨大的钟楼悄然耸立……




STORY

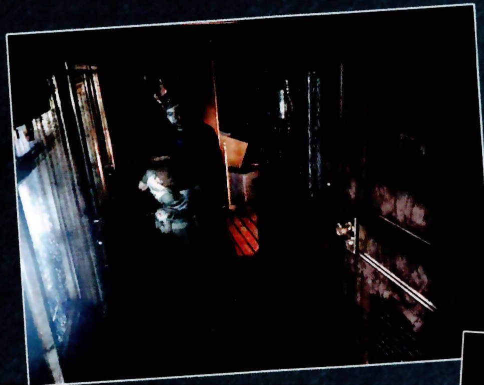
故事发生在2003年的英国伦敦，一位少女将在命运的安排下体验前所未有的恐怖……她名叫娅丽莎，在命运血脉的引导下，她闯入了位于记忆与时空的夹缝世界。这个世界被妖魔所统治，封印着四处飘荡的孤魂野鬼。娅丽莎将在这里展开孤独的战斗。

在夹缝世界之中，少女娅丽莎不得不接受命运血脉的安排，独自揭开自身的命运之谜……然而，在这个可怕世界中，恶魔爪牙——神秘的怪人们不断向娅丽莎袭来。他们不仅要夺走娅丽莎的勇气，还要夺走她的“心”……

那么，娅丽莎能够从恶魔的爪牙下平安逃脱，揭开自己的命运之谜吗?

无双报道







新加入的系统更加完善耐玩，CAPCOM在8月已经开始向预定本作的玩家派送体验版。

Resident Evil Zero

生化危机0

GC 厂商：CAPCOM		发售日：2002年11月下旬
类型：AVG	价格：未定	监制：三上真司

GC独占系列最新作登场！

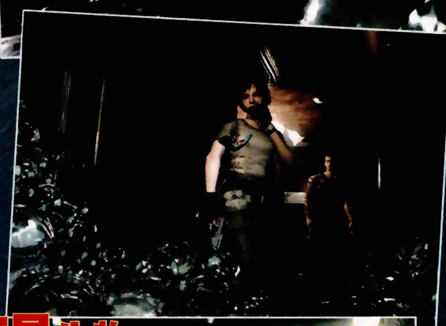
一直处于期待榜前列的恐怖大作——《生化危机0》终于确定于11月21日发售！惊心动魄的故事序幕将在本作中完全拉开，并将会为大家交代出BIO起源的完整故事。本次的主角是在一代中与克里斯搭档的美丽少女瑞贝卡，以及涉嫌命案的海军比利，两人将在游戏中合作展开生死冒险。

为了细腻地表现两人参与的战斗，《生化危机0》导入了最新的道具交换系统和角色切换系统。在当克里斯与比利一起行动时，菜单中会增加一个道具交换的选项，方便玩家随时调整道具配置。至于角色切换系统，就是在特定的时候切换控制的角色，以此来解开谜题，并在战斗中处于有利的位置。











吸血，变异，产卵，Ｇ病毒威胁还在蔓延，究竟谁能生还

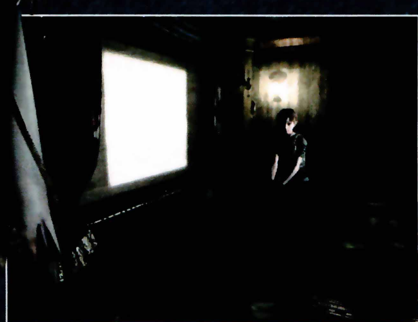


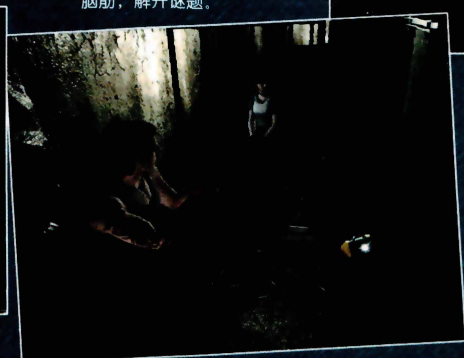
谜之美男子!! 冷酷与柔美兼备

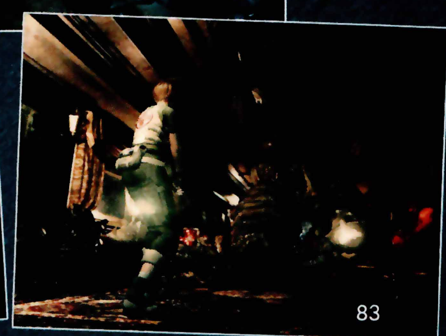
←↓拥有独特气质的神秘青年。赤足、目光凶恶、身材挺拔，在片头CG的大雨中出现，充满神秘。

泡沫状变异生物来势汹汹!!

→↓游戏中的机关需要双人配合才能破解。活用替换系统是关键所在。尽管游戏的气氛压抑，节奏紧张，玩家也要开动脑筋，解开谜题。



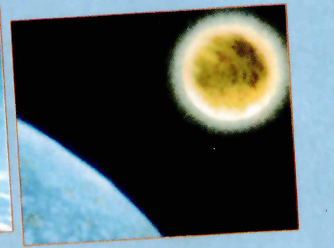




无双报道

再次重温昔日的感受！由世嘉OVERWORKS公司负责开发的正统RPG《永恒的阿尔卡迪亚》将在GC上推出强化版！敬请期待！





エターナルアルカディア レジェンド

永恒的阿尔卡迪亚

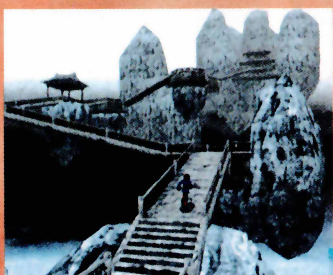
GC	厂商：SEGA		发售日：2002年内
	类型：RPG	价格：未定	其他：OVERWORKS

经过两年的时间，世嘉在DC上推出的大受好评的RPG《永恒的阿尔卡迪亚》终于在CG上复活了。游戏的故事舞台是一个奇异的世界，在这里所有的陆地都漂浮在天空中。游戏者扮演空中海盗巴斯，在无垠的天空展开波澜壮阔的冒险之旅。

世嘉这次推出的GC版并不是简单的移植，开发小组在原作基础上增加了许多全新的角色和事件，DC版中没有揭开的谜团也将在本作中全部得到解答。而且GC版画面将会大幅提升，“发现物系统”和“CHAMU搜寻”等本作独有的设定也增添了新内容！玩过DC版的朋友们也有必要重新体会。另外据世嘉表示，他们终止开发PS2版的原因就是为了集中精力将GC版打造完美。

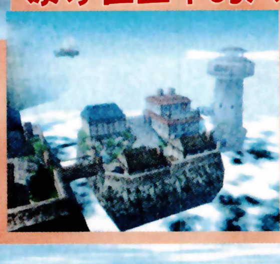
翱翔于蓝天之中的空中"海盗"的传奇!!

特别注意 1 充满立体感的地图



游戏中的地图由全3D场景构成，为了充分利用奇妙的天空舞台，游戏真实地描绘了漂浮在空中的街道和陆地，以及从云层中飞流直下的瀑布等场景。美丽的地图完美地表现了独特的浮游感。不过，对于有恐高症的人来说，或许有点可怕！？

漂浮在空中的大地

←大陆和城市都漂浮在云海之中，充满神奇色彩。

能告诉我它们是怎么浮在空中的




特别注意 2 游戏的战斗系统是激烈混战场面

在游戏中，空中海盗的战斗通常是以多数对多数的形式展开的，这种战斗被称之为“混战”。游戏者必须输入指令在敌我双方的混战中向敌人发动进攻，战斗的魄力十足。“GUTS”是全体同伴共有的行动力，要灵活分配方能克敌制胜。



携手作战！

→必杀技需要消耗大量的GUTS，注意不要使用过度！





在船上进行战斗!!

令人好奇的追加事件～!!

新增加的事件是本作的魅力之一，游戏的故事情节获得了大幅的扩充，即使是玩过DC版的玩家也能够在本作中得到新的乐趣。更何况是经过如此强化的版本呢！




←↑丰富多彩的新事件令人耳目一新！

未解之谜接踵而至



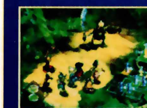


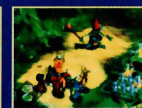

100年后灾难降临人间,人们能够从邪恶中逃生吗…

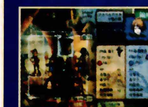
在本作中,游戏者将扮演布拉德·保尔阻止预言中100年后降临世界的灾难。不过,仅靠长生不老的布拉德一个人的力量,是无法对抗邪恶力量的。游戏者的当务之急是周游世界,四处搜寻可靠的伙伴。这次,我们就为大家介绍一下在旅途中结识的2名伙伴。他们将在冒险中成为布拉德的左膀右臂。

什么是轮转战斗系统?

在轮转作战中,玩家最多可以在3X4的场地中配置7名同伴进行战斗。每个同伴都将按照自己所在的位置采取不同的行动。







前列负责进攻,中央负责辅助攻击,后排负责回复。只要有一名同伴阵亡,战斗就以失败告终。

主人公与其的关系是?



卡莱夫

格莱姆山贼团的一员,拥有充沛体力的战士。喜欢照顾他人,感受力敏锐。





格莱姆山贼团的神官,擅长恢复防御和辅助魔法的16岁少女。



丽莉

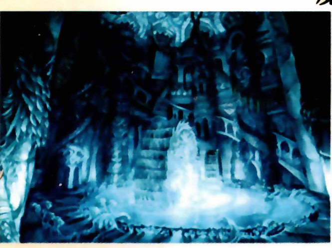
值得关注的同伴和角色培养系统闪电曝光!

目前本作的标题已经确定,游戏的全貌终于拨云见日。这部作品充分继承了《SEVEN-摩尔莫斯骑士团》的战斗系统和世界观设定。下面对相关情报进行公开。

VENUS & BRAVES

In Year 999,
a monstrors evil will awaken from its slumber in the southern lands.
With the passing of time,the seeds of terror and despair wil be sown throughout the land.
Well-Varius Prophesies 44:7

~ 魔女、女神与毁灭的预言









游戏舞台是名为精灵乡的美妙神奇世界

PS2	厂商:NAMCO		发售日:未定
	类型:RPG	价格:未定	其他:——

恋爱·结婚·生子的乐趣在这里应有尽有!

由于游戏中的战斗要持续100年的漫长时光,因此游戏者在本作中将体验角色的恋爱·结婚·生子的乐趣。虽然目前还不了解详细情况,不过我们相信如何为伙伴们牵线搭桥、培养优秀的子孙、继承父母的能力将是最关键的要素。据说游戏中还设置了对恋爱影响极大的亲密度。当亲密度到达一定程度角色就可以结婚了,那么新的战士也将诞生了。





虽然在SEVEN中也可以结婚生子,不过和本作有着相当大的不同。





不同职业的角色结婚,是否能够诞生出拥有新能力的孩子呢?相信开发商会给大家一个满意的答案。

在主页上随时了解最新情报!

在4月25日开设的SEVEN官方主页上,随时都会公布SEVEN的珍贵情报。此外,VENUS的官方网站从7月12日起也和大家见面了。请各位读者密切注意!

http://www.venus-web.net

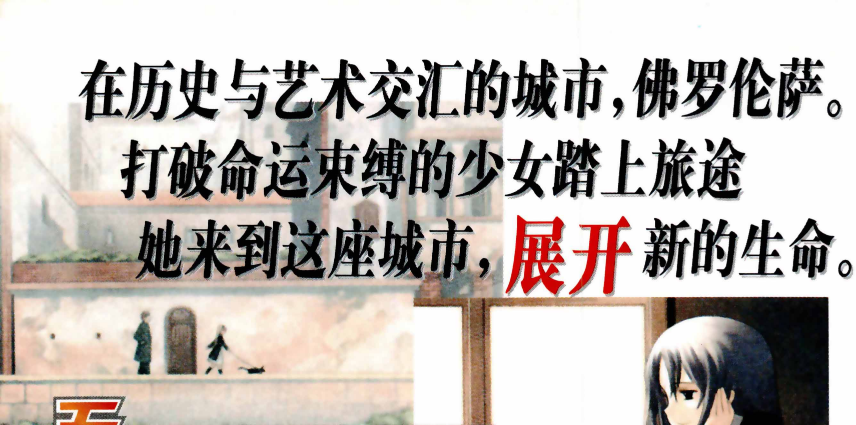


在官方网页上可以查询本作中登场角色个人资料,非常准确的数据。



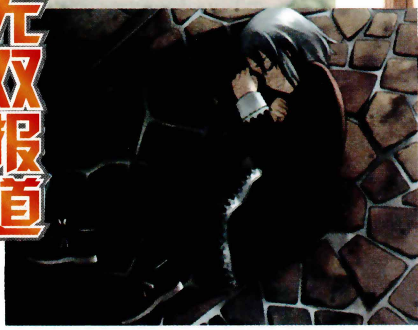






在历史与艺术交汇的城市，佛罗伦萨。打破命运束缚的少女踏上旅途 她来到这座城市，展开新的生命。

无双报道





故事以美丽的意大利为舞台，描绘了一位少女与地下居住者的命中邂逅。PC上传为佳话的长篇交互式作品终于登场PS2。



PS2	厂商：D3 PUBLISHER	发售日：2002.9.12
	类型：AVG	价格：2000日元	其他：——

SIMPLE 2000シリーズ　Vol.9　恋爱冒险

～BITTERSWEET FOOLS～



她为了亲身体会外面的世界而踏上未知旅途

憧憬外面世界而踏上旅途的少女，对人间世故一无所知，自称无依无靠的孤儿，性格温文尔雅。

莱妮

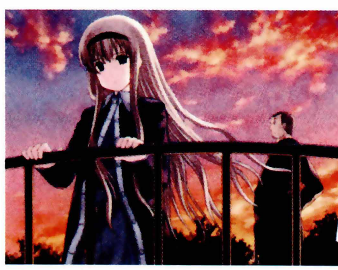
地下社会的居民们接受了这位少女 四个年轻人共同开始了新生活——

少女莱妮为了亲眼看看“外面的世界”，孤身一人离开了故乡。她刚抵达佛罗伦萨，就病倒在了街上。帕莱尔莫等三人将莱妮救回了家中，从此四个人开始了奇妙的共同生活。然而，帕莱尔莫等人的真实身份却是为某个组织进行谍报活动的地下社会的居民。

这个故事以莱妮等人为中心，描写了追踪莱妮的好友弗兰奇斯卡等各种人物的命运以及错综复杂的情感纠葛。

另外，PS2版还追加了两段原创的故事情节。





故事就像一部电影…

本作并非“主人公=玩家”的概念作品，在这款游戏中玩家只能站在电影观众的立场上观看剧情的发展。故事由超过20话情节构成，并从各个视点描述登场人物的内心世界。



弗兰奇斯卡

善良的少女，为了将好友莱妮带回家乡而来到这座城市。与莱妮相反，是个憎恶世俗女孩。

追踪莱妮而来的好友



在地下组织的抗争中失去了父母双亲的少女

地下组织首脑的孙女，父母在抗争中被害。现在与一个名叫亚兰的青年共同生活，性格活泼开朗。

蒂伊

无双报道

太鼓の達人

敲锣打鼓咚咚锵

和田咚　和田锵

在街机厅中一年到头热闹非凡的《太鼓的达人》终于要推出PS2版了！大家随我进入游戏介绍！

PS2	厂商：NAMCO	发售日：2002年夏	
	类型：音乐	价格：6980日元	其他：——

在家用机PS2上我们太鼓兄弟也要敲个痛快!!

你知道《太鼓的达人》这款游戏吗？现在街机厅已经推出第3代了。很多人都认为这款太鼓游戏移植家用游戏机的可能性很小，但是这样令人欢呼雀跃的事情却真的发生了——《太鼓的达人》已经决定移植PS2。这回喜爱敲鼓的玩家可以在家里敲个痛快了。顺便说一下，和田咚与和田锵是游戏中虚构的角色，也是《太鼓的达人》名义上的策划者。他们两“人”一心想把太鼓事业推向全世界，让全球玩家都能够感到“咚咚锵咚咚锵”的节日气氛，下面就让我们看看这款PS２版的情况吧。



▲街机筐体

故事梗概

2000年春天，著名的太鼓大师精心制作了一对太鼓，和田咚&锵就这样诞生了。这两个勇敢的太鼓为了在日本全国推广太鼓精神来到东京，合力制作了名为《太鼓的达人》的街机游戏，向广大玩家展现太鼓的魅力。一天，“我一定要让更多的人了解太鼓的魅力咚！”“对了，不如制作一款家用游戏机的游戏吧咚！”——于是和田咚与和田锵便开始了新的挑战，《太鼓的达人》的家用版终于登场！PS2玩家真有福气。



为大家公开充满快乐的开场动画

↑在晚霞的映照下，咚&锵和伙伴们一起看烟花。他们很高兴哦！

这就是家用版《太鼓的达人》气派的专用操纵手柄 迷你太鼓!!



▲示意图

《太鼓的达人》必备的迷你太鼓将和游戏捆绑销售，售价为6980日元。太鼓的直径27厘米，非常适合家庭使用。大家敲个痛快吧。

游戏规则简单随意，轻松自在！

《太鼓的达人》规则非常简单，即使是初学者也能够充分体验热闹的节日气氛。只要跟着节奏敲鼓，太鼓魂的能量槽就会不断上升。一曲结束后，如果能量槽超过分数线，你就可以跻身于太鼓达人的行列了！顺便说一句，音符的种类不同敲法也不一样，可不能随便乱敲呀。

大口爽吃西瓜的太鼓咚＆锵

基本敲法为右侧介绍的三种

咚　这是敲击鼓面时的音符，敲打左右两面都可以，大音符表示用力击鼓。

锵　出现这个音符的时候，必须敲击太鼓的边缘，锵的一声的效果音非常悦耳。

连打~!!　显示黄色音符时，只要尽力连续敲击就行了。虽然有点累，不过也要加油呀！

使劲敲破气球，哈哈！



↑最近又增加了气球型的音符，只要敲击与数字相同的次数，气球就会破裂。

怪物农场2

GBA	厂商：TECMO		发售日：未定
	类型：SLG	价格：未定	其他：——

新怪兽+探险模式的复活令游戏乐趣倍增！

人气系列《怪兽农场》是一款怪兽育成游戏，游戏者将在怪兽农场培养自己创造的怪兽，率领它们获得大赛的胜利。本作是《怪兽农场》在GBA上推出的第二款作品，其中恢复了PS版《怪兽农场2》中深受欢迎的“探险”模式！此外，游戏还增加了许多新怪兽，我们首先为大家介绍一下新增加的怪兽和探险部分的情报。



创造新的怪兽，并为它们取名。乐趣无穷啊。



剩下的就是将怪兽带回农场，培养它们成长啦。



这次的牧场助手是……原来仍然是受人爱戴的赫丽！



培养怪兽的可靠助手，由1代开始，牧场的玩家的得力助手就是温柔的赫丽！我们已经配合得十分默契了！

CHECK1 介绍3只新怪兽的情报！

目前已经曝光的新怪兽共有3只，它们都是各具特色的优秀的伙伴。根据我们得到的最新情报，本作中的怪兽种类（包括派生类）是全系列中最多的，加上新增的3只怪兽，合成的怪兽将会实现怎样的进化呢？让我们到游戏中仔细探求吧。



咖鲁

外表类似狮虎，能够使用双足直立步行，尾巴好像大毛笔，很可爱。



雷登

以鸟类为原型创造的新种类，给人的第一感觉是行动敏捷。



基丹

外形有点像兔子，似乎是个类似阴险小恶魔类型的怪兽……

CHECK2 这次的「探险」会是怎样的内容？

基本上与PS版《怪兽农场》中的探险相同，如果同行的怪兽实力不够强劲，很可能无法得到道具？这一点请务必注意。



探险的地点不同，能够得到的道具也会发生变化。



仔细搜寻探险地区的遗迹，果然成功地获得了道具。但是要想到达这里，必须穿越各种各样的障碍……

真・女神转生

GBA	厂商：ATLUS		发售日：2002年内
	类型：RPG	价格：未定	监督：冈田耕始

「恶魔少年」最新章终于登场了 「光」与「暗」两版本同时拨云见日

200X年，2名在东京发现恶魔图鉴，并召唤出恶魔的少年成为了决定世界命运的恶魔少年。在「光」与「暗」的两个剧本中出现的恶魔总数在360只以上，如果不打穿这两个版本，就无法收集齐所有的恶魔。看来玩家必须把两个版本全部买下了。

新增加的恶魔有150只以上!!



拉克修米
幸运而富有的女神，在男性中相当受欢迎的美丽女性。



凯尔比
上半身是马，下半身是鱼的水之精灵，但是奔跑速度出奇的快。



斯金法克西
拥有金色鬃毛的马，拥有能够照亮全世界的神奇能力。



仁
「光之书」的主人公，对于有兴趣的事情非常热心的热血少年。

亮
「暗之书」的主人公，虽然很活泼，但心灵深处却有阴影。

莱娜
行动比思维更加敏捷的少女，是仁和亮青梅竹马的朋友。

亚美
被神秘气氛所笼罩的转校生，文静但是又很倔强娇小女生。

兰德
仁的搭档，不论面对任何情况都满不在乎，相信天无绝人之路。

该鲁
亮的搭档，非常勇敢，但是经常鲁莽行事。不过实力值得信赖。

光之书



一次战斗最多会出现3名敌人。给搭档们下达切实有效的作战命令。

暗之书



暗之书中出现的谜样角色，[illegible]起到什么作用呢？与光之书有何关系？

主人公的搭档也在不断进化！

游戏中，主人公的搭档也可以进化，而且分为4个阶段，玩家根据不同的进化分歧能够塑造多种多样的角色。

斯塔菲的传说

GBA			
厂商：NINTENDO		发售日：2002年9月6日	
类型：ACT	价格：4800日元	其他：——	

天界王子斯塔菲的海洋冒险记隆重开幕

一天，斯塔菲在天界整理东西时，一不小心把十分珍贵的罐子掉进了大海里。结果大海上掀起了一场狂风暴雨，斯塔菲也落入了海中。他能够顺利地找到罐子，并把它带回天界吗？

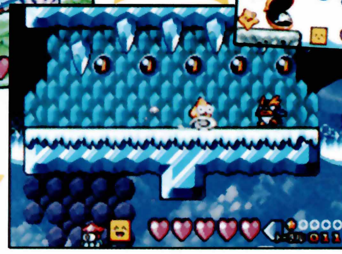
在这款温馨的动作游戏中，可爱的星型主人公将大显身手。他时而在海中游泳，时而在空中飘荡，时而乘坐交通工具进行冒险，仅看看他的动作就已经觉得乐在其中，手痒痒了。

当然游戏的操纵感也是一流的。请大家留意发售日。

在色彩斑斓的大海中冒险 在哪里都有我们的好伙伴



如果过度使用旋转攻击，斯塔菲就会眼冒金星。他的每个动作都是那么可爱，令游戏充满了独特的温馨感受。



虽然冒险的中心是大海，但是随着故事情节的发展，也会有令人吃惊的发现。

斯塔菲和海中的伙伴们



斯塔菲

天界的王子，在寻找罐子的旅途上，不断帮助海中的伙伴们排忧解难。

罗布爷爷

海底世界的长老，经常给从天界落入海中的斯塔菲提供种种建议。

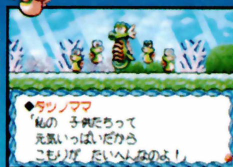
美人鱼

舞台的中转地点可以为游戏者记录、恢复体力，平时躲在美丽的贝壳中。

乔罗斯凯

和斯塔菲同行的伙伴，为游戏者指导操作方法和窍门。他似乎喜欢上了一个女孩。

在迷你游戏中获得贴心大奖



游戏途中也为大家准备了一些迷你游戏，非常有趣的哦。



这是用海马进行的弹球对战游戏，过关后有奖分。看样子不难啊。

驾驶交通工具挑战新的舞台



乘坐气球在天空翱翔，交通工具种类不一。



你看，斯塔菲正驾驶鼹鼠坦克，这么说来，现在是在地下了？

GROOVE ADVENTURE RAVE ~光明与黑暗的大决战2~

GBA			
厂商：KONAMI		发售日：2002年9月26日	
类型：FTG	价格：4800日元	其他：——	

「RAVE」重返舞台！ 用"必杀技"再现火热的战斗

由人气动画《RAVE》（圣石小子）改编的对战游戏已经确定在今夏推出GBA版第2作。游戏不仅忠实地再现了漫画中的战斗，还增加了目前正在连载之中的德琉幽击团篇中的新角色，玩家可以操纵的角色大幅增加！由于还搭载了"格斗排行"设定，游戏者可以储蓄资金购买自己喜欢的角色进行对战。玩游戏的时间可以大大增加了。





这是本次新增加的角色—赛莉娅的剧情模式，到底会是怎样的情节呢？

喊出必杀技的名字，彻底打垮敌人！

对战中满足一定条件后，便可以使用必杀技一决胜负。必杀技的演出效果魄力十足！！



爆龙连携！！



莱娜的必杀技在屏幕上炸裂！乘机下手击倒对手！！

洛克人EXE3

GBA			
厂商：CAPCOM		发售日：未定	
类型：RPG	价格：未定	其他：——	

搭载了新战斗芯片的洛克人X再次启动征程!!

GBA上原创洛克人系列第3作已经预定发售，玩家将和网络领航员洛克人一起在网络世界中消灭电脑病毒。本作在保留使用战斗芯片进行激烈对战的乐趣基础上，增加了大量的新芯片，令内容更充实。火热的战斗和洛克人的故事将会永无止境地在这里延续！游戏发售日确定后，我们会立刻作出报道。



洛克人正在躲避新的敌人·闪光人的大范围攻击。这次的敌人究竟会是什么样的家伙呢？不过无论如何，正义的化身洛克人一定会打败他的！

公布新的战斗芯片！它们的效果究竟怎样？

我们在这次公布的画面中发现了新的战斗芯片！看样子游戏中增加了不少拥有全新功能的芯片。此外，一些原有战斗芯片的图片也焕然一新。看来玩家要重新学习了。

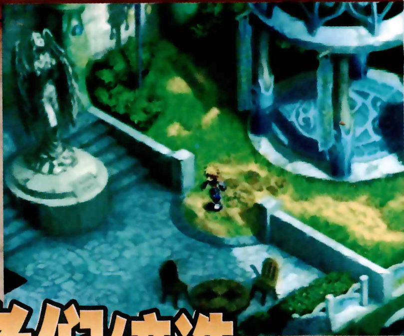


新战斗芯片"气动传送"到底有什么样的效果呢？真是捉摸不透啊！

拷贝攻击，将对其他敌人的攻击拷贝到目标身上，很实用的特技是也！







新一代的青年勇者们缔造崭新的伟大传说

Tales of Destiny 2®




宿命传说2

NAMCO的《宿命传说》系列一直是读者心目中最期待的游戏之一。这次PS2版的众多的游戏画面和本作的新系统在本期公开。

PS2	厂商：NAMCO		发售日：2002年12月
	类型：RPG	价格：未定	其他：——

「宿命传说」系列的最新作在PS2上复活，今冬登场！



本作的主角是前作主人公斯坦和女主角露蒂的儿子。卡尔是一名热血少年，非常崇拜曾经拯救过世界的父亲。

Kyle

卡尔

Reala

突然出现在卡尔面前的神秘少女，她身上的谜团引导着卡尔踏上冒险的旅程。性格开朗，对事物非常认真。

莉亚拉

NAMCO招牌RPG“传说”系列获得了玩家的高度评价。这次，该系列的第4作，也就是首次在PS2上推出的作品，即将在今年冬天和玩家们见面。此前的3部作品是相互独立的内容，但本作完全是第2作“宿命传说”的续篇。游戏继承了“传说”系列的一贯传统，不仅拥有独特的战斗系统、丰富的解谜要素和豪华的配音阵容，配合硬件平台的进化，画面的表现也获得了极大的飞跃，爽快与解谜并存的RPG大作即将登场。



这次的主人公是前作主角的儿子，目前我们只得到了左图中的2名角色的资料。游戏中极有可能出现前作中大家所熟悉的角色，老玩家要留意。

在距离前作18年后世界里展开可以改写历史的新冒险！

平台转移到PS2之后所有要素均获得了巨大飞跃

战斗



虽然继承了前作的基本系统，但是画面大幅强化，并且搭载了更值得研究的新系统。

世界地图



世界地图的画面实现了完全的3D化，可以从各种角度观察角色和地图。

城市迷宫地图



城市、迷宫的地图沿袭了系列一贯的风格，依旧是2D画面，但是变得更加精美了。

z'studio工作室设计

我们还能玩什么?



软体动物 与 SHADOW PHOENIX

领军的科幻模型玩具专门志 玩具新时代 Happy Hobby 来袭!

只售10元/本，另凡购买本刊自创刊号起至第三期（前三期杂志）者，均可享受超级优惠，每本按7元价格计算。

紧急征定

近期出版“变形金刚大百科”，其中将历年出品的玩具一并收集，还有许多弥足珍贵的原画设定等等，另附带一张光盘（其中有大家最关心的“擎天柱之死”那段故事的影像和其他的诸如壁纸一类的东东）以及变形金刚贴纸的最终限定版附送，每本25元整，免邮费，如挂号每本加收2元。紧急征订中!

收款人：北京8835信箱

地址：北京市关东店28号宫霄大厦616 《玩具新时代》编辑部（100020）

电话：（010）65011663

电子邮件：mind-mirage@263.net

合作网上论坛：http://www.gamerempire.com/bbs

玩具新时代 Happy Hobby

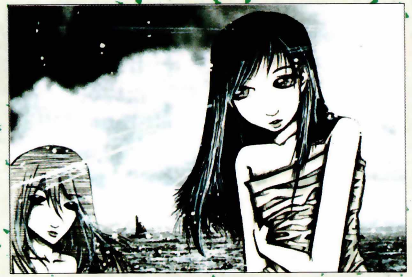
大墙画廊

vol.66



《两难》 南京 达志翔

薇思怎么会来掺和安迪与舞之间的关系？好像大家一直喜欢拿这两口子开涮啊！



《夏の樱堇》 贵州 宋渊

观摩半天也没搞清楚画中人到底是谁。按照题目来看，令人联想到“樱大战”中的两位女主角，但……显然不是……



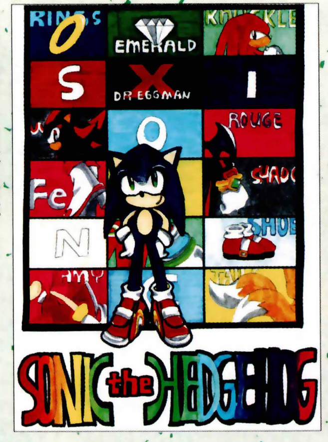
《大神的春天》 北京 あおい

十三美女的诱惑，表情各异，对作者的功力再度佩服得五体投地。



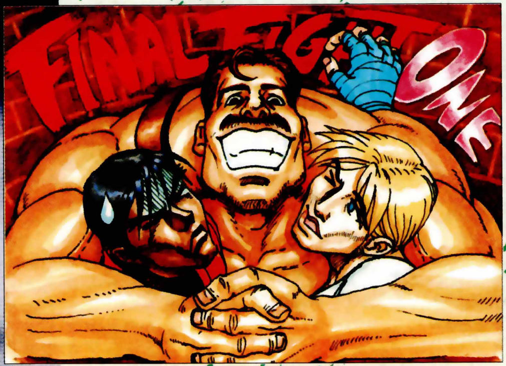
《格兰蒂亚II·英雄们的童年》 广东 郑继略

虽然在国内玩家中口碑不错，但怒风林直言：对本作很不满意，也许II的推出正是标志着格系列逐渐庸俗化的开始吧。



《SONIC》 吉林 于洋

把GC版的S2打穿后，算是把S整个系列全部KO一遍了（除了弗利奇岛）。



《FINAL FIGHT ONE》 北京 あおい

哈格怎么回事？拿凯和科迪练手？

《最终幻想XI》 江苏 刘炜卿

有些女性化的感觉……虽然在线FF暂时无法玩到，但相信大家也都通过《电新》中收录的精彩CG动画了解到了游戏的精彩之处，这回看看画稿，算是“望梅止渴”吧。





《JOJO奇妙冒险》 上海 黄成玉

来自于正在连载中的JOJO第六卷，主角正是画中人——空条徐伦。不知道大家有没有玩PS2版的最新作，个人感觉还是不错的，虽然与许多人所想象的游戏方式不大相同，但对于JOJO迷来说已经足够了。

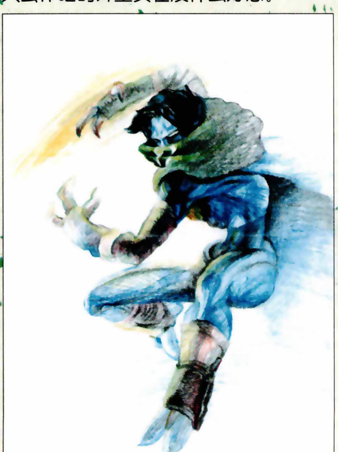


《生化危机》 云南 李毅

这是哪个楼道呢？仔细观察的话会发现除了墙壁、地面血迹斑斑外，门外也有丧尸恭候。比较奇怪的是墙壁上挂着的灭火器，不知道这一切联系起来能够得到什么启示。

《灵魂战士》 北京 鹏远

在欧美很人气的动作游戏，不过对主人公作呕的外型实在没什么好感。

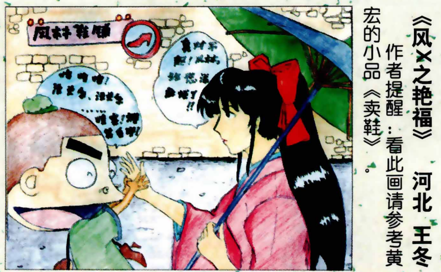


幕末志士传II



《风X之艳福》 河北 王冬

作者提醒：看此画请参考黄宏的小品《卖鞋》。



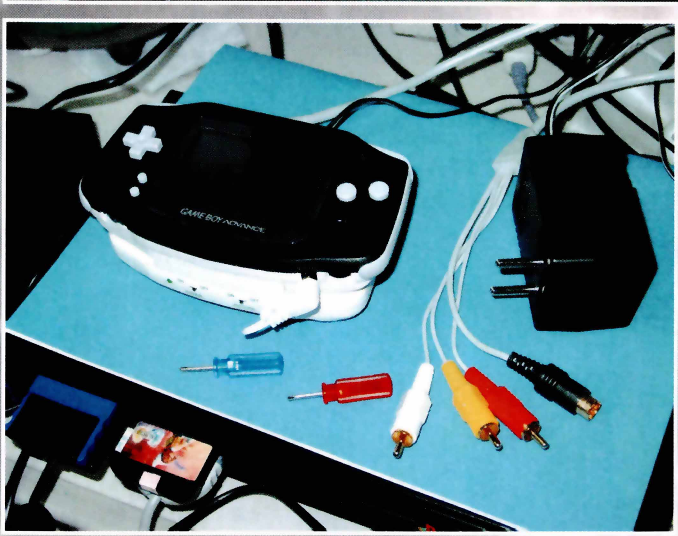
用电视屏幕玩GBA



天语：第七期电软附赠的《暑期购机指南》里，在GBA部分俺曾经提到过用电视输出GBA画面的转接器，大家一定对它那一红一蓝的两把“小改锥”记忆犹新。可惜天语居然也用到了这个玩意——这里向大家汇报一下！

此物价稍高，约600元以上。使用时要拆改GBA，改造后的GBA变厚了，握感还行，而画面效果也还可以——虽然画面比例与GBA相比X轴被压缩。

实际上这东西的欠点也有不少，首先在拆装上要特别注意，而且由于是国内生产，工艺上总是不能达到比较高的水准，你像这台竟是经过重重淘汰而找到的“公差”合格产品，最终才安装成功。



↑这个转接器包括：本体(与GBA相连)、变压器(供电用。GBA和转接器共用此电源)、两把小改锥(十字和Y口，用于拆解GBA，以将转接器与GBA相连)，TV连线(含S端和AV)。

依照说明正确地把转接器安装到GBA之后，即可将S线连到电视，再分别打开GBA和转接器的开关。

然后你就能将GBA当作手柄，用电视来看画面。



↑仔细看，原来这个转接器上有两个开关，一个是电源的ON/OFF，还有一个是调整电视屏幕输出效果的——通过这个开关我们可以让GBA输出满屏或是原始尺寸的游戏画面。







←↑最早以为这个转接器的研制者是日本人。其实根本不是，这是我国的制品(像是内地生产，似乎不是港台？不清楚)。这种产品向日本和欧美出口，天语手里这个是英文版，它要出口到日本就印日本字。上面两张图显示了全屏和小尺寸效果。不过，此装置输出到电视屏幕上的画面比例与GBA的小宽屏不同，主要是左右尺寸被压缩了，接近正方形画面，大家还真得适应适应。

游戏新作情报



头文字D街机版

ARC

厂商：SEGA-ROSSO | 稼动日：2002年春
类型：RAC筐体 | 料金：100日元/次 | 其他：NAOMI2

NAOMI2基板的头文字D，是目前引爆日本、香港的“赛车”游戏。根据著名漫画制作，音乐情节等忠实于原作。SEGA ROSSO发飙，NAMCO跳槽而来的佐佐木健仁社长，推出过很多赛车游戏，不是在日本大红（拉力），就是在美国拿分（星战、NASCAR等）。看了二百多兆的日本高手头文字录像，天语对此游戏非常佩服。有机会一定亲自打一打！此为六档仿真赛车、玩家需要使用游戏资料卡来记录自己的成长记录。备选车是很多了，速度感也相当高。由于是山路（初中上超上级路线、正反路线、夜路等），因此对驾驶技巧的要求极高，在此不多讲，大家看过便知。



←筐体虽然洗练，但却是NAOMI2基板并拥有磁卡系统，因此不得小觑。毕竟是世嘉制作的筐体，用料和工艺那绝对是不一样的。

龙战士5

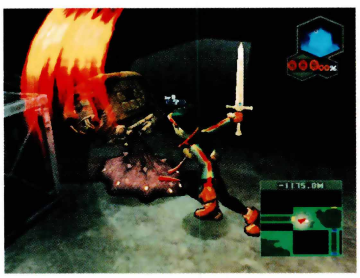
PS2

厂商：CAPCOM | 发售日：2002年秋
类型：RPG | 价格：未定 | 其他：完成度75%

本作有如下特点，首先，战斗系统绝不是踩地雷，而是使用一种简称PETS的系统，即动态回避地雷系统。其次游戏的主角是一男一女，二者的故事始终在地下发生，战斗的场景多数是在地下城市。因此画面上会比较阴暗，但构成仍然是3D方式。



↑→始终是在地下冒险。游戏画面右下角附有地图。有光的画面多少也显得真实一些。人物还是没有影子。



星战：克隆人的进攻

PS2

厂商：LUCAS ARTS | 发售日：2002年内
类型：STG | 机种：跨机种。XBOX、NGC版有

引爆全球票房的星战超级大作“克隆人的进攻”终于被改成游戏全机种制霸了。从画面看，基本是重现了电影中的著名场面，同屏内的物体非常多哦！游戏可以分屏双打。由于海外的星战爱好者非常多，加上卢卡斯公司的技术保障，相信此作定能成功。





↑←游戏的场面非常大。

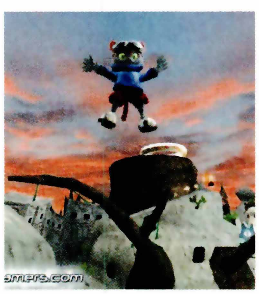
BLINX：时间清理者

XB

厂商：MICROSOFT | 发售日：2002.10
类型：AVG | 价格：未定 | 其他：期待度高

BLINX是一只猫的名字，这只老猫身负重任，因为他要把错乱的时间给调整过来。他是在古罗马帝国时期与敌人作战，而目的竟然是为了要营救某位公主。大家以前可能在电新里看到过这个游戏的画面，是微软第二方制作，水的表现比NGC强多了。





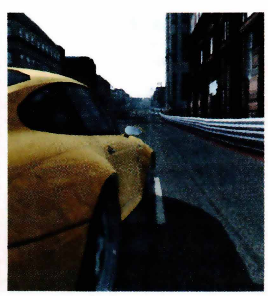
PROJECT GOTHAM RACING2

XB

厂商：MICROSOFT | 发售日：2002年内?
类型：AVG | 价格：未定 | 其他：前作百万本突破

本作受到了欧美玩家的普遍好评。因为游戏讲求的是乘车游街，伴随着好听的BGM，外国人找到了合理的游戏性。而且据微软方面的发言人说，前作之所以能超百万，就是因为游戏好玩、扎实。新作有爱丁堡、香港等新增的场景，车种也非常多，画面相当的好。





盗墓者：暗黑天使

PS2	厂商：EIDOS	发售日：2002年秋
类型：AVG	价格：未定	其他：——

这作品只公布了PS2版。从画面上看非常出色，似乎摆脱了以前那种单调的场景，在视点上也有所进步？罗拉的身手如何目前还不清楚，敌人大多变成了魔鬼之类的设定，故事背景未明。





↑←罗拉还是那么敏捷？

洛 奇

GC	厂商：不清楚	发售日：未定
类型：SPG	价格：未定	其他：PS2、XBOX有

世界第一硬汉西尔维斯特·斯塔隆的成名之作“洛奇”，被改编成了游戏。因为洛奇系列是个典型的“弱变强”剧情思路，因此游戏中可能也是要从普通拳手练起，经过刻苦训练最终才能拿到金腰带这样一个过程。兰博迷不妨关注一下。





↑←训练、比赛！！！

SEGA GT 2002

XB	厂商：SEGA WOW ENT.	发售日：2002年内
类型：RAC	价格：未定	其他：——

DC版曾博得好评。这是世嘉为了吸引更多的爱好者而推出的一款收集型游戏。游戏中没有别的特点，就是车多。到了XBOX上，虽然画面突出真实，但是游戏本身的乐趣还是难以让人心悦诚服。





铁甲飞龙ORTA

XB	厂商：SEGA SMILEBIT	发售日：2002年内？
类型：STG	价格：未定	其他：——

我国玩家非常熟悉的作品，当年土星玩家的必修课。就像GUNGRIFFON在日本和中国两地的超级人气，铁甲飞龙已经成为一种精神象征。厚重的世界观、究极的画面大空间以及强力的BOSS、宏伟的BGM，这一切将在XBOX重现。XBOX玩家必买正版！！！



←这次的作品，在武器攻击的SE上也没少下功夫。比如激光发射时的声音，非常沉闷，恰好配合厚重背景。和NGC的那种强大相比，XBOX的性能简直就是霸道。编辑部看了几段动画之后，全看傻。

魂之冲浪者（SOUL SURFER）

ARC	厂商：SEGA ROSSO	稼动日：2002.6
类型：体感	价格：200日元/回	其他：NAOMI2

赛车专家SEGA ROSSO再度发飙——制作出史上初的冲浪体感游戏——据说，本作在美国引爆了究极人气，美国高手的成绩比日本人还高。游戏与世界最著名的冲浪器材厂商合作，水的表现极其惊人。另外，玩家可以通过国际互联网在官方站留名。







↑NAOMI2的水总比NGC要强得多吧？不信请看！可阳光玛莉的水也很牛。

马里奥聚会

GC	厂商：NINTENDO	发售日：2002年冬
类型：ACT	价格：未定	其他：——

超级大杂烩型游戏。迷你游戏很多，并以GC版阳光玛莉的背景为主。任天堂旗下大量敌我角色登场，轻松而休闲。四打最适，画面充满了童趣。玩家操作耀奇、玛莉、路易、碧琪来游戏。





↑任的人设，总是可爱。

YOUXIGUWAN Station 游戏古玩街 PART9



SOFTWARE 特工黄的超级街霸II



厂商	CAPCOM
类型	MD游戏卡
娱乐度	■■■■■
稀有指数	★★★★☆



该游戏卡为《电软》“老鞭”特工黄珍藏的唯一正版MD游戏卡，1994年以300RMB于福州某游戏专卖店购得，采用精美塑盒包装，右下角有“PAL”字样，是适用在亚洲除韩、日外其它地区发售的美版MD机的游戏卡，内附52页游戏说明书，特工黄当时主要购买目的为疯狂对战及测试MD机日、美版本，由于该卡为真正欧美版，不是美版MD机或改为美/日两用的双制式MD机根本无法运行，只会在屏幕上出现猩红的警告字样，故较为特别。

此外，该游戏卡的容量在MD机所有游戏卡中是最大的——高达40Mb，而同期超任上相同游戏仅达到32Mb，高容量使得游戏的音画质量及操作感在当时都登峰造极。特工黄1995年携自行改装的多制式MD机及该卡来到《电软》编辑部后，这两件极品立即成为龙哥、阿KING、SP、无类、软体动物等小编在编辑部乱斗的主要工具。

拍卖信息：该卡以200元起价进行拍卖，欲竞拍者请与本栏目联系，价高者得，附赠特工黄亲笔签名，部位任选（汗）。





SOFTWARE 赛尔达传说



厂商	任天堂
类型	FC游戏卡
娱乐度	■■■■□
稀有指数	★★★★☆

这盘卡带是任天堂为纪念当年的磁碟版而推出的卡带版，经典的鼻祖，游戏中的音乐甚至在n64机上的赛尔达一时之笛上也有重现，因此每当玩起n64的时之笛的时候，脑海里总是显现出这部fc游戏的画面（笑）98年卡带购入时为全新，附带说明书和迷宫地图，回去后真是玩了好一阵子。这部游戏的出现，为今后的arpg的发展奠定了基础。

HARDWARE 皮卡秋版N64主机

厂商	任天堂
类型	64位家用机
娱乐度	■■■■■
稀有指数	★★★★★

这款主机由任天堂推出，借了当时口袋妖怪的热潮，但是好像发售量也是不尽如人意，由于国内的n64主机基本上于1998年左右就断档，所以这款后来发售的主机就显得格外珍贵，主机的外形十分的Q，人见人爱，橙色的外表让人一见倾心。主机买到手的时候是全新的，随机附带手柄、电源、和说明书，但是没有附带视频端子，这一点和NGC是一样的。说句真心话，这主机的收藏价值应与SNK卡带机等同。

——北京　赵琳



HARDWARE 雅达利400C



其实我和大多数的玩友一样，都是从红白机的时代成长起来的，然后逐渐接触了16位，次世代等机种。而这台机器是在一次闲逛旧货市场时发现的，BOSS告诉我说这是个美国原装游戏机，最可笑的是居然说超级玛莉也在这上面出过。虽然我知道这是不可能的，但真从心里喜欢这台机器，于是当即经过一番讨价还价后，抱走了ATARI400C。回到家中接上电源打开一看，我晕……真不愧是上世纪70年代的产品，效果的确惊人（笑）。

——大连　王镇华

征稿启事 凡藏有与GAME有关的古玩的读者均可投稿至本栏目，稿件要求：详尽的文字说明和彩色照片以及联系地址。来信请寄：北京6129信箱古玩街栏目收　邮编：100061　E-mail地址：cubelead0664@sina.com

金版MTV 特制

电玩新势力第7辑B盘经典MTV全新制作

20首MTV曲曲经典 电新成名之作

限量发行 接受预订



让没买到《电新》第七期的读者

再无遗憾

内含鬼武者2、最终幻想Ⅷ、Ⅸ、Ⅹ、合金装备2、樱大战1.2.3、死或生2、永恒传说、异度传说等20首MTV。

全新包装,全新全彩说明书,全新海报,封面金版专色印刷还有全新……期待……

次世代科技发展有限公司特别制作提供

制作精美、选曲精良、倾倒无数玩家,最值得收藏的金版MTV

定价 6.80元

敬请期待…

邮购地址：北京6129信箱发行部　邮编：100061

电话：(010)64472177　邮资免取　邮购时请注明购“金版MTV”

哇，点心好香啊！上次的MTV1正好感冒在家，第二天就卖没了……这回，一定要抢到手！！

电玩MTV2降临！！

全彩杂志＋双光盘＋大幅海报

超值价 10元





独家高清晰
DOA沙滩排球
喷血收录





20首精彩电玩MTV大赏

01幻想水浒传III
02狂野历险3
03圣灵机
04疯狂出租车3
05大盗伍佑卫门
06次元之爱
07圣剑传说
08我的暑假2
09超时空要塞
10最终幻想特别版
11心跳回忆起程之诗
12王国之心
13莎木
14寄生前夜
15圣战士登拜因
16波波罗克罗伊斯
17北欧战神传
18决战2
19新机动战记高达W
20樱大战特别版

邮购地址：北京6129信箱 邮编：100061 联系电话：(010)64472177 邮资免取

ISSN 1006-5032
09>
9 771006 503000

邮发代号：82-648 统一刊号：CN 11-3505/TP 定价：8.40元